Cara termudah dan menyenangkan dalam berkomputer

Demi Masa Depan

Biasakan putra-putri Anda dengan *software* pendidikan – sebagai pelengkap buku, musik, dan panjat pohon – agar mereka kelak tangguh meniti zaman. 8

GAMBAR SAMPUL
ILUSTRASI **VIKY HENDRIZAL**

Ilham Fiksi Ilmiah

Ternyata yang difantasikan oleh film bisa menjadi kenyataan.

30

Linux tanpa Pegal Linu

Sistem Operasi gratisan itu ternyata menarik dan mudah.

52

Bikin Mouse Pad

Putra-putri Anda bisa membuat tatakan mouse sendiri! 58

Langkah-langkah

ILUSTRASI: VIKY HENDRIZAL

ssttt...

Margie Djajakusuma (42)
Marketing Director PT Oracle Indonesia

Komputer: 3 laptop: IBM, Compaq, Toshiba terbaru

Situs Wajib: Oracle.com, Astaga.com, Yahoo.com, Detik.com

Online:
8 jam di kantor, 3-4 jam di rumah

E-mail Account:
3 e-mail *account*, dan aktif dibuka semua

E-mail perhari: 60 – 70 e-mail

Milis: Ikut 3 milis

Ponsel: Nokia 8310

SMS perhari:
Sekitar 30 sms.

Pernyataan:
"Ponsel yang ada sekarang ini belum di-*utilitized* 100%. Saya ingin segala macam informasi ada di tangan saya, di mana pun dan kapan pun saya berada, tanpa ada *delay*."

Yah, Kami Ultah

Setahun sudah majalah ini hadir dan menemani Anda, keluarga para pengguna PC dan perangkat digital. Edisi ini memasuki tahun kedua.

komputer**aktif** terbit pertama kali pada 9 Mei 2001. Memang, kami masih sangat belia; baik dalam pengalaman, sodokan di pasar, maupun pelayanan kepada pembaca.

Untunglah, selalu ada pernyataan puas dan harapan dari Anda (termasuk dari kaum hawa, yang selama ini "terabaikan" oleh penerbitan sejenis), menemani kritikan pedas demi perbaikan.

Terima kasih, pembaca (Anda sudah merogoh uang). Terima kasih, pengiklan (Anda telah dan akan membeli halaman kami). Terima kasih, agen dan pengecer (Anda selalu menjual majalah ini). Terima kasih untuk semua sumber berita, model foto, dan kontributor...

Yah, belum banyak yang dapat kami banggakan. Untuk merayakannya besar-besaran pun kami merasa belum layak. Bahkan untuk sekadar memampangkan wajah dan gaya awak Redaksi pun kami tak punya rasa percaya diri.

Satu-satunya yang dapat kami persembahkan adalah seleksi *Langkah-langkah* setebal 112 halaman (Rp 20.000), beredar 20 Mei nanti, dengan tambahan materi yang belum pernah dipublikasikan. Dan pada edisi depan, kami akan memuat angket.

Kami sadar, masih banyak lubang pada dinding, lantai, dan atap yang harus kami tambal. Masih banyak pula retas simpul temali pagar yang harus kami pintal ulang.

Kami masih terlalu belia untuk menepuk dada. Salah-salah, tepukan keras pada dada sendiri bisa membikin kami terbatuk-batuk. ANTYO RENTJOKO

PC Termungil

Masa PDA (Personal Digital Asistant) dan ponsel-ponsel pintar belum lagi usai. Kini, kita sudah kehadiran generasi PC paling kecil di dunia. Ultra-PC, demikian julukan komputer genggam dari OQO itu.

PC yang demikian ringkas ini dipertunjukkan ke publik di Microsoft WinHEC 2002, di Seattle, AS. Bayangkan, dimensinya hanya 104,1 x 73,6 x 22,8 milimeter, bersaing dengan ketipisan PDA tercanggih saat ini.

Yang mencengangkan adalah kemampuannya yang setara dengan PC ukuran desktop atau notebook. Dalam ukuran sekecil itu, spesifikasi hardware-nya ternyata begitu besar. Prosesor Crusoe 1 GHz, hard disk 10 Gb dan memori 256 Mb. Layar 4 inchi-nya yang berteknologi super bright VGA color LCD juga berfungsi sebagai *touch screen*. Selain itu, ultra-PC masih dilengkapi dengan Firewire, USB, Bluetooth dan port koneksi lainnya.

Demikian canggihnya, hingga jika Anda pasangkan ke monitor biasa, ultra-PC ini pun tak ubahnya PC desktop biasa. Anda yang tertarik bisa menjumpainya di pasaran dunia mulai pertengahan tahun ini. PRAM

oqo.com

Isi Pulsa dari Ponsel

Isi ulang pulsa prabayar makin mudah saja. Anda pengguna Mentari dan Mentari+, kini bisa menikmati layanan Mentari Isi Ulang Instan (*Mentari Instant Top-Up*). Cukup kirim kode SMS "pintar" atau gunakan menu *browser* yang ada di ponsel.

Untuk itu Anda harus memiliki rekening BCA atau BII dulu, lantas daftarkan diri Anda untuk mengikuti layanan ini di bank, ATM, atau internet.

Setelah terdaftar, Anda akan menerima sebuah kode akses dari Satelindo melalui SMS, untuk membeli pulsa. Untuk sementara nilai pulsa yang dijual lewat layanan ekspres ini baru Rp 100.000.

"Ini merupakan awal dari sesuatu yang baru dan menarik. Masa depan *mobile commerce* telah siap dengan dipelopori oleh Satelindo, BCA, BII, Euronet Sigma, dan MitraComm," kata Jan Nilsson, *senior executive vice president* Cellular Services Satelindo.

Rupanya Telkomsel pun *gatal* untuk meluncurkan layanan akses informasi via ponsel. Pengguna kartu Halo bisa memanfaatkan Telkomsel Mobile Data Services (TMDS) yang menghadirkan ragam berita, informasi keuangan, hiburan, dan sebagainya melalui web, WAP (Wireless Application Protocol), atau pun SMS. Anda juga bisa *download* ringtone, lihat jadwal bioskop atau nomor telepon penting. @DIT, YUL

satelindogsm.com
telkomsel.com

44 juta

jumlah pengguna Download Accelarator Plus (DAP) sampai April 2002. *Download manager* gratisan itu mampu memecah *file* menjadi beberapa bagian, dan men-*download* dari beberapa server yang berbeda, untuk kemudian disatukan.

SUMBER: WWW.SPEEDBIT.COM

Halo... Notebook?

Ada yang unik dari *notebook* terbaru Zyrex. Produsen komputer lokal itu melengkapi *notebook* terbarunya, Commander, dengan fasilitas GPRS.

Fasilitas itu membuat Commander tak ubahnya ponsel *beneran*. Tinggal pasang SIM *card* ponsel Anda ke dalam slot pada *notebook*, dan dalam sesaat Commander pun bisa Anda gunakan untuk berhalo-halo.

"Pengguna bisa terkoneksi dengan internet kapan saja," papar Timothy Siddik, *chief executive officer* PT Zyrexindo Mandiri Buana.

Ya, semua aktivitas bertelepon bisa Anda lakukan. Mulai dari hubungan suara hingga SMS, fax, dan internet. Jadi, penggunanya tidak perlu susah payah menginstal modem ponsel lewat infra merah atau mencari saluran telepon untuk koneksi ke internet.

Namun untuk koneksi tersebut tidak sembarang SIM *card* lho, karena untuk memanfaatkan fasilitas GPRS ini, SIM *card*-nya pun mesti mendukung teknologi tersebut. SIM card dari operator IM-3 adalah salah satunya.

Walau begitu Anda ingat, harga koneksi internet lewat jaringan selular tentu lebih mahal ketimbang lewat jalur biasa. Ya, kalau untuk hubungan suara saja relatif mahal, apalagi untuk berlama-lama di internet.

Commander berjalan di atas sistem Windows XP dengan prosesor Mobile Pentium III-M berkecepatan 1 GHz, memori 256 Mb dan hard disk 20 Gb. Commander juga diperlengkapi RJ-45 LAN post, 128-bit 3D *graphic engine*, *built-in* modem serta FDD dan CD-RW eksternal.

Notebook berbobot 1,9 kg ini mampu beroperasi 2,5 jam dalam kondisi baterai penuh. Tertarik? Siapkan US$ 1.600 - 1.700 (sekitar Rp 14,7 - 15,6 juta) untuk mendapatkannya. YUL

SMS VIA

Kirim SMS dari Web sih sudah biasa. Tapi lain ceritanya kalau cukup dari Microsoft Outlook pun Anda bisa ber-SMS ria.

Belum lama ini FAB IT Solutions meluncurkan SMS *add-in* untuk Microsoft Outlook yang mampu mewujudkan itu semua. Pengguna dapat mengirimkan SMS layaknya mengirim *e-mail* biasa.

Apabila nomor ponsel yang Anda tuju sudah tersimpan di buku alamat Outlook, pengiriman bisa lebih mudah lagi. Cukup masukkan namanya di baris [To:] dan ketik pesan Anda. Siap deh untuk langsung dikirim ke ponsel penerima.

Seperti SMS pada umumnya, Anda hanya dapat mengirimkan maksimal 160 karakter per pesan. Lebih dari itu akan dipecah menjadi beberapa pesan. Pesan *reply* hanya bisa diarahkan ke nomer ponsel pengirim.

Mau coba? *Software*-nya bisa di-*download* secara gratis di situsnya atau di Cnet.com. Namun untuk dapat mengirimkan pesan, Anda perlu mendaftar ke situsnya dan memiliki deposit di sana. Per pesan Anda dikenai biaya £ 0,10 (sekitar Rp 1.400). IYAN

fabit.com

Nonton TV di Bola

Menyambut datangnya peristiwa akbar di dunia sepak bola, Piala Dunia 2002, produsen elektronik LG memperkenalkan sebuah televisi berbentuk bola kaki. TV 20 inci ini memang memiliki desain unik dan hanya diproduksi dalam jumlah terbatas.

Menurut Sung Khiun, marketing manager LG Indonesia, perusahaannya hanya memproduksi 15.000 unit TV Bola untuk pasar Indonesia. Itu pun terbatas hanya saat menjelang dan selama Piala Dunia berlangsung (April hingga Juni).

Dengan slogan "Nonton Bola di TV atau Nonton TV di Bola", LG berharap produk ini disambut baik oleh masyarakat Indonesia, khususnya para pecinta sepak bola. Mereka mengharapkan sekitar 5.000 unit TV Bola laku per bulannya.

"Biasanya menjelang dan pada saat Piala Dunia, *market demand* TV akan meningkat. Kita tahu penggemar bola di Tanah Air sangat besar dan mereka tidak mau meninggalkan *event* besar yg sangat jarang ini," kata Sung Khiun.

"Bola" ini harganya Rp1.670.000. FENNY

LG Customer Information Centre
0-800-123-7777 (bebas pulsa)
tokolg.com

OPINI

Ilmu

Pengalaman adalah guru terbaik. Tapi Mochammad Fauzi, kartunis alumnus Universitas Negeri Jakarta itu, akan selalu meralat, "Salah! Guru terbaik itu dari IKIP!"

Baiklah, kita akuri saja dia. *Pokoké* kami sepakat bahwa guru itu penting dan dibutuhkan sepanjang zaman.

Tapi juga harus diakui bahwa guru itu hanya fasilitator – bukan sumber tunggal pengetahuan yang berhak memonopoli kebenaran. Alam dan kehidupan pun merupakan guru besar kita, kan?

Sang guru besar itu masih punya staf sumber ilmu bernama prasasti, perkamen, rontal, buku, *e-book*, CD-ROM dan DVD-ROM interaktif, yang masing-masing saling melengkapi. *Encyclopaedia Brittanica* edisi 2002 terdiri atas 32 jilid, memuat lebih dari 44 juta kata, dalam 65.000 artikel, dengan 8.000 entri hasil revisi (termasuk "Madonna" si penyanyi), hasil kerja 4.000 kontributor (termasuk astronom Carl Sagan).

Jika dijejer di rak, ensiklopedia US$ 1.295 (sekitar Rp 12 juta) itu jelas mendongkrak gengsi ("Sudah kaya, intelek pula"). Tapi deretan ensi dan indeks sepanjang semeter lebih itu bisa dikemas menjadi sekeping DVD-ROM berisi 56 juta kata (12 juta lebih banyak daripada versi cetak), seharga US$ 69,95 (sekitar Rp 660.000, hampir 1/20 harga versi cetak), dengan tambahan klip video.

Media digital telah memperkaya jalan kita untuk menangguk pengetahuan, agar kita dapat memahami diri dan kehidupan lebih lengkap, dengan cara yang murah. Kelak *Sureq Galigo* dan *Sêrat Cênthini* pun mungkin didigitalkan. TYO

SURAT UTAMA

Dari Mana Datangnya Kenalan...

Saya kenal majalah edisi pada edisi 03 (6 Juni 2001). Itu pun gara-gara saya melihat seorang cewek cantik membeli edisi itu. Saya coba membacanya, ternyata isinya sederhana dan mudah dipahami. Bagus, begitulah...

Akhirnya saya pun ingin mendapatkan edisi selanjutnya, sambil berharap ketemu cewek itu. Ternyata, ehmmm..., bisa ketemu, bahkan kenalan, kemudian..... ya begitulah, tahu sendiri kan?

Sayang, setelah itu pembahasan tentang ponsel dalam majalah ini kurang kaya, karena hanya membicarakan pesawatnya saja. Malah pada edisi 23 (13 Maret 2002) pembahasannya kurang tuntas. Mestinya Redaksi juga membahas plus-minus layanan operator dan perbandingan antarkartu GSM, agar pembaca tak menjadi tat-tit-tut tat-tit-tut...

Edy Susilo
Pekalongan 51161
Jawa Tengah

Terima kasih atas kritik Anda. Selebihnya, ehm... ehm... :)

Harapan dari Hong Kong

Saya yang di Hong Kong ini senang sekali, karena tetap bisa menemukan komputer*aktif*. Semua isinya mudah dimengerti. Semoga kau nanti menjadi tuntutan bagi anak-anak Indonesia.

Sri Wahyuni Asmoladi
Hong Kong SAR.

2 Majalah 1 Indekos

Bermula dari iseng, akhirnya saya membeli majalah ini teratur edisi demi edisi. Maklumlah, ulasan Redaksi jelas dan tak membingungkan. Sekarang teman sepondokan saya juga rutin membeli majalah ini. Yah, hitung-hitung buat *backup*.

Bibit Yuniarso
Banjarmasin 70111
Kalimantan Selatan

Kritik Bos Warnet

Saya lulusan D1 informatika, dan sekarang membuka warnet bersama adik saya. Majalah ini pun sangat membantu saya. Sayang web **komputeraktif.com** tak sebagus majalahnya, lagi pula lambat. Juga sayang, bahasa dalam majalah ini masih kurang familiar bagi pembaca, jadi harus disederhanakan lagi. Jargon pun harus ditambah.

Yuli Syaiful Ramadhan
Jember 68172
Jawa Timur

Saya bukan Pembajak

Mestinya Anda muat daftar alamat Norton, Adobe, Ontrack, dan lainnya di Indonesia, supaya saya tak bingung kalau hendak membeli. Ingat, tak semua pembaca punya kartu kredit untuk bertransaksi *online*. Yakinlah, di antara pembaca ada juga yang ingin membeli produk orisinal.

Dicky L.
Surabaya 60172
Jawa Timur

Sikap Manis?

Dalam *Bersikap Manis dalam Bermilis* (rubrik *Net.Aktif*, edisi 26, 24 April 2002) tentang menghindari *one liner* (butir ke-13), menurut saya ini agak tidak jelas. *In my humble opinion*, tidak semua *one liner* itu jelek. *One liner* justru dianjurkan untuk menghemat *bandwidth* (selama masih sesuai dengan topik pembicaraan), misalkan untuk pertanyaan "Di mana saya bisa men-*download* program Advanced Office Password Recovery", bisa dijawab dengan satu baris : "download.cnet.com". Nah yang seperti itu diperbolehkan dalam milis.

One liner yang dilarang adalah yang hanya berisi pernyataan setuju atau tidak setuju, misalkan: " ya..saya setuju" atau " akur dehh..." atau "ikutan daftar dongg..". Di sini isi *posting* tidak berguna bagi orang lain karena hanya berisi pernyataan setuju atau tidak setuju tanpa disertai argumentasi.

Paulus Tangke Allo
Pondokgede 17414
Jawa Barat

Edisi Khusus

Ada *nggak* sih komputer*aktif* edisi khusus? Saya ingin memilikinya, supaya tak tertinggal oleh pembaca Jabotabek.

Selly
Gorontalo 96126

Edisi khusus belum ada. Maaf.

Bikin Layout

Mana nih artikel tentang *desktop publishing*-nyaUlaslah cara membuat *layout* majalah dan koran dengan PageMaker, Quark Xpress, MS Publisher, serta *desktop publisher* lainnya.

Jatmiko Indro K.
Yogyakarta 55581

Seleksi Langkah

Saya pembaca setia sejak edisi 13. Dapatkah saya memperoleh kumpulan *Langkah-langkah*?

Wayne Bororing
Tangerang 15810
Banten

Langkah-langkah Cepat, buku itu, beredar 20 Mei, seharga Rp 20.000.

LAPORAN JARINGAN RUMAHAN

Demi Keamanan & Keberlangsungan

Siapa Penjualnya?

Untuk info *Barang Baru* sebaiknya dicantumkan agennya di kota-kota besar Indonesia, misalnya Jakarta, Surabaya, Bandung, Yogyakarta, dan Medan. Dan harga yang dicantumkan adalah harga di Indonesia bukan harga dari *sononya*.

Zunan Arief
Yogyakarta 55173

Maaf, banyak produk yang tak diageni/didistribusikan secara resmi di Indonesia, meski kadang satu-dua barang ada di toko tertentu (tanpa garansi). Ada pun harga dalam dolar dan valuta asing lainnya, itu tak terhindarkan karena patokan penjualnya memang dolar, dan rupiah diminta mengikutinya sesuai fluktuasi kurs.

Bikin Web

Mestinya majalah ini memuat cara membuat web, dari awal sampai bisa *online* di Geocities.

S.Yoto
Yogyakarta

Lho, sudah kan? Malah berseri lho...

Kitorang Mau Jaringan

Bahaslah *software* jaringan seperti WinRoute, WinProxy, WinGate, berikut kekurangan dan kelebihannya, serta cara instalasinya secara bertahap, yang dimuat bersambung seperti cara pembuatan *homepage* itu

Jeffry Winata
Waena 99358
Papua

Butuh Jeroan

Saya ingin setiap edisi memuat pengetahuan mendalam tentang jeroan PC, supaya orang yang belum mengenal PC menjadi terbantu.

Saripudin
Jakarta 11470

Kurangilah Games!

Saya pembaca setia, pelajar SLTP. Saya minta agar Redaksi tak terlalu banyak mengulas *games*. Akan lebih baik jika mengulas program-program yang susah dimengerti.

Farhana
Bogor 16143
Jawa Barat

Layanan SMS

Buatlah rubrik khusus tentang *chatting* dan panduannya. Dan ada baiknya Redaksi membuka layanan via SMS – baik untuk berkirim surat maupun berkonsultasi – untuk melengkapi telepon, faksimili dan *e-mail*.

Iwan
Tangerang 15811
Banten

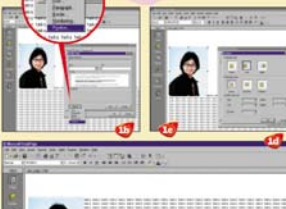
Konsultasi Pendidikan

Buatlah rubrik konsultasi pendidikan komputer, dan panduan memilih perguruan tinggi yang ada fakultas/jurusan informatikanya.

Melynda Dunggio
Gorontalo 96126

Langkah-langkah
MENGGUNAKAN MICROSOFT FRONTPAGE

Membuat Homepage

BAGIAN 7

Untuk memperlancar pekerjaan Anda, sejumlah tip praktis ini dapat Anda terapkan.

Pengirim yang suratnya termuat sebagai Surat Utama akan mendapatkan sebuah album CD eksklusif.
Redaksi komputer*aktif*
Gedung Gramedia Majalah, Jalan Panjang 8A, Kebon Jeruk Jakarta 11530.

Belajar, Bermain & Berkomputer

Penjelajahan digital. Inilah cara mengembangkan anak. Tapi mereka juga tetap harus bergaul.

Umur Vira baru 4,5 tahun. Ia masih TK 0 (nol) kecil, dan getol memainkan *mouse*. Gadis cilik ini memang betah berkomputer setiap pulang sekolah, terutama sejak ia sering dibelikan ayahnya *software* jenis *edutainment*. "Gambarnya lucu-lucu sih," celotehnya.

Sang mama, Atik, 35, merasakan kemajuan putrinya. "Dia jadi gampang ingat huruf dan angka. Mungkin karena (pakai komputer itu) menyenangkan, jadinya mudah hafal, ya!" ujarnya. Oh ya, "Vira sudah bisa *nyalain* komputer sendiri lho," celetuk si kecil.

Begitulah, komputer memang bukan alat kantoran. Anak kecil pun mulai akrab dengan perangkat ini. Kelompok bermain, TK, sampai SD pun sudah mulai mengajarkan komputer. Demikian pula kursus-kursus komputer.

Alternatif

Apakah komputer merupakan keharusan? Kak Seto – lengkapnya Dr. Seto Mulyadi, ahli psikologi anak – via telepon menyatakan, "Ini (adalah cara) alternatif. Dari sekian banyak cara belajar, *software* hanya merupakan salah satunya."

Ia pun tahu, *software* sekarang "relatif sudah baik", karena untuk anak prasekolah mengandung unsur gambar, gerak, dan warna, sehingga, "Dari segi ini, tentu saja belajar lewat *software* sangat positif."

Maka Sulistina Sulistini, 37, seorang ibu berputra dua, bilang, "Rasanya *software* pendidikan ini memang bermanfaat. Nilai pelajaran anak saya, Niko, di sekolah jadi ada peningkatan, meskipun *nggak* drastis banget."

Niko, 7, dikursuskan sang ibu ke sebuah lembaga pendidikan komputer untuk anak-anak, dibelikan beberapa *software* (misalnya berhitung, menata bentuk, dan geografi) untuk di rumah, dan itu bikin betah Niko dalam berkomputer. "Kalau saya tanya, katanya programnya gampang," cerita Sulistina.

Perihal betah berlebihan ini, tanpa langsung menunjuk Niko, Kak Seto mengingatkan bahwa anak-anak pun masih harus mengakrabi alam dan bergaul. "Jika kedua unsur tersebut ditemukan secara proporsional, maka lengkaplah upaya untuk membuat si anak menjadi manusia unggul," katanya.

PowerPoint untuk SD

Sekolah Pelita Harapan, Karawaci, Tangerang, telah memperkenalkan pendidikan komputer sejak dini. Murid *kindergarten* (taman kanak-kanak) sudah mendapatkannya sejak tingkat K2 (nol besar), dan murid SD sudah mencicipi mulai kelas 1.

Itulah yang disebut Computer-Assisted Learning. "Kami menjadikan komputer sebagai *research tool* bagi murid di sini," ucap Janis, *head of IT Department* sekolah itu.

Karena itu, "Ada yang heran, kok pelajaran sejarah di lab komputer. Mungkin saat itu murid kami sedang mempelajari sejarah lewat *software* yang ada." Sekolah yang banyak menggunakan *software* buatan luar negeri ini bahkan mengajarkan murid kelas 5 SD-nya berpresentasi dengan PowerPoint.

Sedangkan Chanam Muklison, *business development manager* Futurekids Jakarta, mengutamakan *software*

MODEL: RESHA ILUSTRASI: VIKY FOTO: RANO KUSUMA

yang bisa membuat anak lebih kerasan belajar, dalam suasana gembira, sehingga, "Tanpa disadari anak itu sebenarnya sedang belajar."

Masih tanpa menunjuk kasus Futurekids, Kak Seto mengingatkan, "Metode *software* ini juga harus diikuti dengan cara-cara mengajar. Jadi si anak tidak dilepas sendiri dengan *software* saja. Ini bisa jadi nilai negatif (penggunaan komputer)."

Bagi Janis sendiri, "Komputer di sini tidak menggantikan peran guru. Fungsi pengajaran tetap di tangan guru, dan komputer hanya sebagai sarana saja."

Hari Libur Laris

Macam-macam *software* yang tersedia di pasar. Ada lokal, ada impor. Yang lokal kalah dari segi visual, tapi lebih mudah dipahami anak-anak. Yang impor lebih unggul, tapi berbahasa Inggris.

Maka pendapat Reza, karyawan Toko C&U, di lantai 1 Mal Mangga Dua, Jakarta Pusat, layak kita simak: "Kan justru bagus, orangtua bisa mendampingi anaknya..."

Saat ini, *software* lokal yang paling banyak adalah buatan PT Elex Media Komputindo, Jakarta, dan tersedia di toko-toko buku besar macam Gramedia dan Gunung Agung.

Selain dari Elex, ada pula buatan Triklin Rekatama dan Optima Solusindo. Khusus buatan Triklin dikemas dalam bentuk CD, disertai animasi yang cukup menarik.

Memang, banyak *software* lokal yang masih menggunakan disket. Format media ini, menurut Maria Wuri Andajani, *marketing executive* Elex Media Digital, bisa menekan harga jual, lagi pula cocok untuk PC keluaran lama. "Namun ke depannya diusahakan untuk mengubah program dalam format CD-ROM secara selektif sesuai tuntutan pasar," paparnya. Produk Maria tadi berharga Rp 15.000 – Rp 45.000, baik dalam bentuk disket maupun CD. Produk itu dipakai di banyak sekolah dengan label SmartSchool.

Menurut Maria, konsumsi *software* pendidikan ini meningkat sejak akhir tahun 2000, seiring pertumbuhan pemilikan PC di Indonesia.

Bagaimana *software* impor? Reza mengungkapkan, sehari bisa laku 40-50 CD, terutama Sabtu-Minggu, Hari-hari lain, katanya, lebih sedikit.

Angka serupa juga diungkapkan oleh Michael, pegawai toko Makmur Disc di lantai 2 Mal Mangga Dua, dengan catatan, "Tapi biasanya ada peningkatan pada masa-masa liburan sekolah."

Di Makmur Disc ada *software*, seri *Edu Games* (Rp 98.000), tapi kurang laku. Di toko Reza kasusnya hampir sama, dengan tambahan info: *software* lokal mahal, dan proteksinya tinggi. Jika digunakan untuk kepentingan komersial (termasuk kursus) harus minta izin dulu.

Amatan pasar menunjukkan, barang lokal relatif komplet, dari prasekolah sampai SMU (misalnya latihan UMPTN), dan barang impor kaya akan pengembangan pengetahuan (misalnya geografi dan sejarah dunia).

Di luar *software* untuk PC, ada pula komputer berbentuk mainan, dengan *software* khusus yang satu paket dengan si alat. Anda boleh memilih, sambil tetap mengakrabkan si kecil dengan alam sekitar dan teman-temannya. YUL, IYAN | FENNY

Mali, Belmain Komputel

Ragam software prasekolah tersedia lengkap dan dikemas sebagai edutainment. Belajar berhitung, membaca dan lainnya akan terasa lebih menyenangkan.

Beda zaman memang beda pilihan. Begitu pula halnya dengan pilihan belajar. Kalau dulu Anda mungkin cukup puas dengan sempoa dan kertas warna-warni untuk mengenal hitungan dan warna, kini pilihan bagi putra-putri Anda lebih dari itu.

Komputer merupakan salah satu pilihan mereka. Di luar sosok standarnya yang hanya berupa CPU, monitor, kibor dan *mouse*, komputer merupakan alternatif yang menyenangkan bagi anak usia prasekolah.

Banyak *software* pendidikan prasekolah mengemas semua yang pernah Anda dapat dulu ke dalam keping CD *edutainment*. Saat menghafalkan angka misalnya, anak bisa saja ditemani boneka lucu yang bergerak-gerak lincah di layar monitor. Atau suara tepuk tangan terdengar saat ia menjawab pertanyaan dengan benar. Intinya sih sama, belajar sambil bermain.

MODEL: RESHA FOTO: RANO KUSUMA PROPERTI: SANGGAR BOBO CITRALAND

Psikolog anak, Kak Seto, melihat adanya unsur gambar, gerakan, warna-warni, bentuk serta sumber informasi yang termuat dalam *software* pendidikan anak cukup efektif membantu proses belajar.

"*Software* pendidikan dapat membantu proses berpikir. Bila suatu metode belajar memenuhi hukum persepsi, artinya mudah dipersepsi oleh si anak, tentu *software* menjadi media yang ideal untuk membimbing anak," paparnya.

Tak sulit kok mencari *softwares* semacam ini, baik yang buatan lokal sampai kelas Disney. Di sejumlah toko buku besar atau toko-toko *software*, Anda bisa memperolehnya. Untuk yang lokal, ancaran harganya sekitar Rp 17.500 sampai Rp. 50.000. Beberapa di antaranya bisa Anda tengok di sini. IYAN, YUL

▲ **HEWAN IMUT Belajar menghafal huruf dan angka sambil ditemani hewan lucu**

Anak Cerdas

Developer: Akal (Riklin Rekatama)

Software ini cocok untuk para balita. Dengan tampilan gambar yang interaktif dan bentuk gambar yang lucu-lucu, si kecil pasti akan tertarik untuk memperhatikan pelajarannya.

Anda akan lebih mudah saat mengenalkan huruf, angka, warna, bentuk, dan anggota tubuh manusia kepada si kecil, karena *software* ini memang menggunakan bahasa Indonesia.

Di dalamnya ada cerita sains populer, seperti cerita tentang siklus hujan, tata surya, tumbuhnya tanaman, bertelur dan melahirkan. Ragam *game* untuk melatih kreativitas, daya ingat pun tersedia. Ada puzzle, permainan huruf, angka, memori, mencocokkan, mewarnai, hingga membuat lukisan.

Untuk menjalankannya, minimal komputer Anda berspesifikasi Pentium 233 MHz dengan memori 16 Mb, CD ROM drive 24x, serta bersistem operasi Windows 95.

▲ **CIMOT. Si gundul ini akan bertepuk tangan bila jawaban si kecil benar.**

Bentuk dan Warna (Color and Shapes)

Developer: Elex Media Komputindo

Yang satu ini khusus untuk melatih kemampuan anak mengenali bentuk-bentuk dan warna. Tampilannya interaktif dan penuh gambar-gambar menarik. Untuk melihat beragam menu yang ada didalamnya Anda dan si kecil dibantu oleh suara pemandu yang akan menyertai sejak awal program ini berjalan.

Ada beberapa pilihan permainan di sini. Dalam *puzzle*, anak diminta merangkai potongan-potongan gambar terpisah menjadi suatu gambar yang berisi beragam bentuk. Lainnya, ada pula permainan mencocokkan warna, bentuk atau permainan mengelompokkan bentuk dan mencari bentuk pada sebuah ilustrasi.

Di sepanjang permainan ada tokoh lucu berkepala gundul bernama Cimot. Jika si kecil berhasil menyelesaikan permainan, sorak-sorai tepuk tangan pun akan menggema. Tapi, kalau salah langkah, si Cimot pun akan bertingkah lucu.

Saat bermain, si kecil hanya akan menggunakan *mouse* sebagai alat bantunya. Karena itu, orangtua mesti melatih si kecil dulu untuk terbiasa menggunakannya.

Software yang diperuntukkan anak berusia sekitar 3-7 tahun ini bisa digunakan pada komputer berspesifikasi 486 ke atas. Untuk menjalankannya, Anda perlu CD-ROM *drive*, RAM minimal 8 Mb, kartu suara, *hard disk* yang memadai, dan sistem operasi Windows 3.1 ke atas.

▲ **SUARA HEWAN. Anak akan mengenal suara tiap hewan**

Jump Start Baby

Developer: Knowledge Adventure

Anak usia 9 hingga 24 bulan pun bisa mulai belajar di komputer. Contohnya ya dengan *software* satu ini. Walaupun dengan pengantar berbahasa Inggris, tetapi tidak sulit kok memahaminya. Tinggal klik saja, maka programnya akan berjalan terus dengan otomatis.

Beberapa permainan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan daya tangkap anak, seperti mewarnai, mendengarkan alat musik, mengenal suara binatang, menyambung gambar dan mengenal warna dikenalkan di sini. Tidak ketinggalan, cara memakai pakaian pun diajarkan di dalamnya.

Ada Teddy Bear yang menemani si kecil saat bermain di sini. Boneka beruang yang lucu tersebut selalu muncul untuk memandu langkah demi langkah.

Software dalam bentuk CD ini sudah dapat berjalan di komputer 486 DX2, memori 16 Mb, CDROM 2x dan *hard disk* 15 Mb.

www.education.com

▲ **BERHITUNG. Belajar menghitung hewan yang ada di hutan.**

Reader Rabbit: Personalized Preschool

Developer: The Learning Company

Software buatan luar ini juga mengenalkan dasar-dasar bagi anak prasekolah, usia 3 sampai 5 tahun. Di dalamnya anak akan diajak terlibat dalam petualangan seekor tikus dan kelinci.

Petualangan yang mengambil tempat di hutan ini memperkenalkan berbagai permainan. Mulai dari berhitung, mengenal huruf, bentuk, warna dan juga permainan untuk menguji daya ingat.

Setiap permainan memiliki arena rekreasi yang berupa sirkus. Untuk dapat masuk dalam arena sirkus, dibutuhkan empat lembar tiket yang didapat jika si kecil telah dapat menyelesaikan serangkaian ujian.

Satu hal yang juga menarik adalah kemampuan *software* ini untuk menyesuaikan pelajaran yang diberikannya sesuai dengan tingkat pemahaman si anak. Saat pertama kali program ini berjalan, ada serangkaian tes kecil untuk melihat kemampuannya.

Anda butuh komputer dengan prosesor minimal 486DX-66, memori 16 Mb, *hard disk* 16 Mb dan CDROM 2x untuk memainkannya.

www.learningco.com

▲ **PASANG BAJU. Cocokkanlah baju dari contoh yang ada.**

Jump Ahead: Preschool 2000

Developer: Knowledge Adventure

Seri *software* untuk anak prasekolah ini juga menyajikan petualangan hewan sebagai sarana pembelajaran. Ditemani dengan beberapa ekor hewan, seperti tikus, kucing, gajah dan beruang, anak-anak akan dikenalkan pada angka, huruf, warna, bentuk, dan sebagainya.

Dalam setiap permainan ada tokoh hewan yang akan memandu. Setiap kali si kecil dapat menyelesaikan sebuah permainan, maka ia akan mendapatkan selembar tiket kereta. Kalau sudah terkumpul empat lembar tiket, ia pun dapat bepergian dengan kereta api ke tempat-tempat yang indah seperti kebun binatang. Tentu saja hanya animasi belaka.

Software ini dapat dimainkan di komputer minimal 486DX-66, memori 16 Mb, *hard disk* 15 Mb dan CDROM 2x.

knowledge adventure.co.uk.

Rumus Njelimet,Tak Lagi Mumet

Dengan software IPA yang tepat, ketinggalan dalam pelajaran dapat terkejar.

Planet Jupiter dapat menampung sebanyak 1.310 buah planet Bumi. Makhluk hidup pertama yang sempat jalan-jalan di angkasa luar tak lain adalah dua ekor monyet betina.

Pasti deh dari putra-putri Anda ada yang sudah mendapatkan pengetahuan itu. Mungkin Anda yang menyukai pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), masih juga mengingatnya.

Munculnya sejumlah *software* pendidikan akan semakin memudahkan putra-putri Anda belajar IPA, yang dulu dianggap sulit dan rumit. Sehingga, ketertinggalan mereka dalam pelajaran pun mungkin bisa terhindarkan. FENNY

YANG LOKAL YANG SIMPEL

Mengenal Tata Surya untuk Anak

Bila Anda ingin mengajarkan ilmu alam pada anak Anda, namun tidak tahu dari mana harus memulai, *software Mengenal Tata Surya untuk Anak* dapat Anda coba. *Software* ini ideal untuk anak usia 8 hingga 15 tahun.

Isinya lebih terfokus pada pengetahuan umum. Tampilannya yang cukup menarik tentu akan membuat proses belajar lebih menyenangkan, apalagi pada setiap definisi atau penjelasan terdapat gambar obyek yang bersangkutan, seperti planet atau bintang. *Software* ini juga menyediakan soal-soal latihan untuk melatih daya ingat putra-putri Anda akan apa yang telah diajarkan.

Mengenal Tata Surya dapat Anda temukan di toko-toko buku Gramedia, atau di tempat penjualan *software* lainnya. Harganya murah, hanya Rp18.000.

www.elexmedia.co.id
PT Elex Media Komputindo, (021) 548 3008

◄ **MENYENANGKAN. Kendati berjendela mini, tampilan maupun isi software ini cukup menarik.**

Program PC Study: Mahir Matematika

Sementara itu, *Program PC Study: Mahir Matematika* seharga Rp 16.000 lebih ditujukan bagi para siswa kelas 1 hingga 3 SMU. Karenanya, materi yang diajarkan pun lebih terfokus ke topik-topik kompleks, seperti persamaan kuadrat, trigonometri, matriks, integral, fungsi limit, vektor, dan subyek lainnya dalam kurikulum.

Software yang juga buatan Elex Media Komputindo ini dilengkapi pula dengan soal-soal latihan dan tes, untuk menguji sudah seberapa jauh anak Anda memahami teori yang disampaikan. Anda dapat menentukan jumlah soal yang diinginkan, juga berapa lama waktu yang Anda sanggupi.

Sayangnya, program ini masih berbasis MS-DOS, sehingga mengurangi konsep interaktivitas dalam belajar. Juga tidak memungkinkan adanya gambar-gambar menarik yang dapat menolong menjelaskan sebuah konsep, atau menambah semangat belajar.

www.elexmedia.co.id
PT Elex Media Komputindo, (021) 548 3008

▲ **DOS. Isinya cukup padat, sayang berbasis DOS, sehingga desainnya kurang mengesankan.**

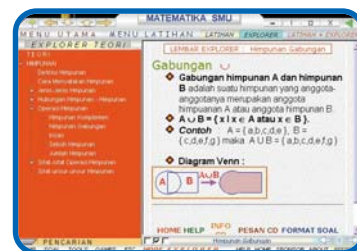
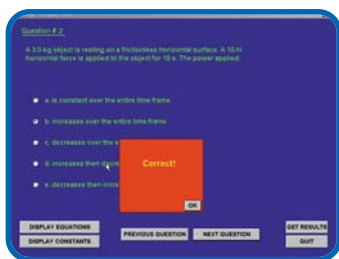
Matematika SMU

Satu lagi *software* buatan dalam negeri mengenai Matematika, yaitu *Matematika SMU*. Tampilan *software* ini agak unik, karena bentuknya seperti folder (arsip), dan jendelanya dapat Anda perbesar atau perkecil, bukan dari tombol Minimize/Maximize seperti pada kebanyakan jendela tampilan, melainkan dari empat tombol (empat arah anak panah) yang memang sudah disediakan.

Selain itu, *Matematika SMU* juga menyediakan alat bantu seperti kalkulator dan konverter untuk mempermudah pekerjaan. Seperti *software* pada umumnya, selain teori, ada pula latihan soal, bahkan permainan untuk *refreshing*.

Software tersebut dapat Anda peroleh dengan cara memesan lewat *e-mail* sales@klikfortune.com.

www.klikfortune.com.

▼ **UNIK. Dari desain hingga control-command, software ini memang lain dari yang lain.**

▲ **PADAT SOAL. Banyak memuat soal dan rumus, sayang penjabaran teorinya kurang.**

MADE IN LUAR NEGERI

PhysicsTutor

Tidak hanya *software* dalam negeri, produk luar negeri pun bisa Anda manfaatkan untuk proses belajar Anda. *PhysicsTutor* adalah salah satunya. Di sini Anda diajak bertualang secara interaktif, sambil berlatih rumus fisika dasar dan logika.

Sayangnya, pada *PhysicsTutor* – yang dijual dengan harga US$ 29.95 (sekitar Rp 276.000) – tidak ditemukan teori. Kalau pun ada, hanya berupa rumus-rumus, dengan penjelasan yang sangat singkat, tanpa penjabaran lebih. *Software* ini lebih merupakan kumpulan soal, yang akan mengetes sejauh mana pengertian Anda akan subyek tertentu.

Ada 20 subyek yang tercakup dalam *software* buatan Interactive Learning Inc ini, termasuk cahaya, energi, gaya gravitasi, teori relativitas, dan vektor. Anda pun dapat mengganti warna *background* layar atau teks, bila warna *default*-nya dirasa mengganggu.

www.learningco.com
www.highergrades.com

A Level Biology

▼ **EFISIEN. Fitur andalan, Search, tentu bisa menghemat waktu.**

Selain Fisika, ada pula *software* buatan luar negeri bertitel *A Level Biology*. Harga resminya £ 17,99 (sekitar Rp 242.000). Menilik materi yang diajarkan, sebenarnya *software* ini lebih cocok untuk anak-anak SMP tahun terakhir atau SMU, atau mereka yang sedang mempersiapkan masuk ke perguruan tinggi. Materi yang dimaksud adalah Biologi molekul, organisme, genetika, ekologi dan ekosistem, struktur sel, dan homestasis.

Software keluaran Aircom International ini cukup padat isinya. Selain teori dasar, Anda diberi kesempatan untuk berlatih soal-soal. Bahkan ada pula suara narator yang membacakan isi topik tertentu, sesuai dengan apa yang Anda baca.

Untuk latihan soal, ada dua tipe: "Quick Fire Questions" dan "Exam Style Questions". Tipe yang pertama akan memberi pertanyaan yang lebih mudah dibandingkan tipe yang kedua.

Fitur lainnya yang cukup membantu yaitu "Search". Di sini Anda dapat menghemat waktu, bila misalnya Anda hanya ingin mempelajari subyek atau materi tertentu.

Tinggal klik "Search", dan program akan menunjukkan pada folder mana dan halaman berapa materi tersebut berada. Klik "Go to Page", maka Anda akan langsung dibawa ke halaman tersebut.

www.aircom.co.uk
www.smartkids-online.com

GCSE Chemistry

Kesulitan mendapatkan *software* pelajaran Kimia? DK (Doring Kindersley), sebuah perusahaan pengembang *software* terkemuka di Inggris, menyediakannya untuk Anda. DK banyak mengembangkan *software* pendidikan untuk segala usia, mulai dari siswa TK hingga mahasiswa.

Salah satu produknya adalah *GCSE Chemistry* (termasuk seri *Test for Success GCSE*), yang memuat sekitar 1.400 pertanyaan untuk mempersiapkan mereka yang hendak melanjutkan ke tingkat SMU (atau di Inggris disebut Secondary Education). Namun melihat bobot pertanyaannya, program ini tentu saja sangat cocok untuk para lulusan SMU yang hendak melanjutkan, misalnya, ke fakultas teknik atau sains.

Tes-tes tersebut kebanyakan pilihan ganda, namun ada juga beberapa pertanyaan singkat. Pada jawaban yang benar, akan ada penjelasan di kotak di bawah layar, sehingga Anda dapat lebih mengerti materi yang diajarkan, dan bukan asal tebak saja.

Anggap saja ini sebuah program ulangan seluruh materi pelajaran kimia yang Anda dapatkan selama duduk di bangku SMA. Anda dapat memilih silabus yang diinginkan, *level* yang sesuai, serta topik yang akan difokuskan. Anda pun dapat mengidentifikasikan kelemahan Anda (pada materi yang mana). Perkembangan belajar dapat dimonitor lewat *feedback* langsung yang diberikan, serta catatan kemajuan belajar.

Program yang dijual dengan harga £ 14,8 (sekitar Rp 199.000) ini mencakup materi seperti struktur atom dan ikatan atom; unsur minyak, metal dan non-metal; bumi dan atmosfer; serta reaksi kimia dan persamaannya. Pada latihan soal, Anda pun dapat memilih mode ujian, sehingga terasa seperti ujian sesungguhnya. Ada juga tip untuk menghadapi ujian.

Software ini, sebagaimana yang lainnya, dapat pula Anda temukan di toko-toko *software* seperti di Glodok atau Mangga Dua Mal, Jakarta.

www.softwarestar.co.uk
www.dkonline.com

▶ **UJI. Materinya lebih merupakan tes tentang pelajaran ilmu kimia**

PERLU DIPERTIMBANGKAN

Biologica: A World of Learning (produksi Knowledge Books and Software, CSIRO-Australia), Aus$ 218 (**www.publish.csiro.au/books/bookpage.cfm?PID=2454**). Untuk anak usia 15+.

DK A-Level in Biology (produksi Dorling Kindersley, Inggris), £19,99 (**www.learningstore.co.uk/Shop/Product_Detail.asp?ProductGroupID=4645**). Untuk pelajar SMP/SMA.

Learning Center Series: Geometry (produksi Davidson), harga US$ 16.95 (**www.e-dealsusa.com/2370.htm**). Untuk pelajar SD-SMP.

Dexter's Laboratory (produksi Bay Area Multimedia), US$ 16,99 (**www.amazon.com**). Untuk pelajar SD.

GCSE "A" Level Electronics (produksi Aircom), £19,99 (**www.mybrainworksdirect.co.uk**). Untuk pelajar SMA/mahasiswa.

Math Quiz - Kuis Matematika SD (produksi Elex Media Komputindo), Rp15.000. Hubungi: (021) 548 3008. Untuk pelajar SD.

Latih Memori (produksi Elex Media Komputindo) Rp27.000. Hubungi: (021) 548 3008. Untuk pelajar SD (6-10 tahun).

Dari Bahasa sampai Pengetahuan Umum

Sejumlah software bisa membantu mengasah pengetahuan sosial dan umum putra-putri Anda.

Ada yang berpendapat pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) itu kurang begitu menarik, dan bahkan terkadang menjemukan. Alasannya sih macam-macam, bisa karena banyak menghapal, bisa lantaran gurunya yang kurang menyenangkan, bisa juga Anda memang sudah tidak menyukainya, atau yang lain.

Akibatnya, anak-anak Anda malas dan tak berminat pada mata pelajaran yang satu itu. Dampak berikutnya tentu nilai mereka bakal jeblok.

Tentunya Anda tak menginginkan yang terakhir itu terjadi. Ada tawaran menarik untuk belajar IPS lebih menyenangkan lewat komputer di rumah Anda. Cara-cara yang interaktif tentu akan membuat suasana belajar lebih segar buat putra-putri Anda, dan selanjutnya minat berlajar pun bisa terdongkrak.

Berikut ini ada beberapa *software* yang bisa Anda jadikan rujukan, dan barangkali bisa memudahkan anak Anda dalam memahami pelajaran IPS. Cakrawala pengetahuan pun bakal kian terbuka luas. IYAN

BUATAN LOKAL

Anak Cerdas 2

Dalam *software* ini, anak diajarkan berbagai hal, mulai dari yang dasar seperti membaca dan berhitung, hingga mengenal lingkungan sekitarnya. Semuanya dikemas dalam bentuk animasi sederhana yang menarik untuk anak-anak. Selain bergambar menarik, diisi juga dengan suara anak-anak yang akan memandu dalam menggunakan CD tersebut.

Dalam *Anak Cerdas 2*, anak-anak dapat belajar mengenai angka dan huruf. Dalam penggambarannya, huruf dan angka diberi contoh, sehingga akan lebih mudah dimengerti oleh si anak.

Diajarkan pula bagaimana menulis angka-angka, mulai dari titik awal hingga menjadi angka. Selain diajarkan bahasa Indonesianya, juga ada pengucapan maupun penulisan dalam bahasa Inggris.

Sedangkan untuk pengenalan lingkungan, anak-anak diajak untuk mengenal isi rumah sakit, kebun binatang dan taman. Selain itu, diceritakan juga tentang pegunungan dan alam sekitarnya. Tidak ketinggalan pula *game* yang dapat mengasah kecerdasan anak. Harganya Rp 35.000.

Akal-PT Triklin Rekatama, (021) 574 1781

▲ **MUDAH. Pengenalan abjad disertai contoh gambar dan juga bahasa Inggrisnya.**

Hangman: Pengetahuan Umum

Hangman: Pengetahuan Umum memberikan berbagai pengetahuan umum untuk anak-anak. Siswa SD dapat memainkannya.

Software ini dikemas dalam bentuk pertanyaan. Jawaban diberikan dengan mengisi kotak-kotak yang telah disediakan. Jadi, sudah dapat diketahui berapa karakter jawabannya. Jika salah menjawab sebanyak 11 kali, maka dalam animasinya akan digantung.

Isi dari pertanyaannya amat bervariasi, seperti tentang bangunan terkenal, tokoh-tokoh terkenal dunia, angkasa luar, lembaga terkenal, suku bangsa dan hewan-hewan di seluruh dunia.

Jangan khawatir, apabila salah menjawab, Anda tetap akan diberitahu jawabannya. Jadi, pengetahuan anak pasti akan bertambah.

Software yang dikemas dalam bentuk sebuah disket 3,25 inci, yang dijual dengan harga Rp 15.000, ini memiliki dua moda, yaitu belajar dan latihan.

PT Elex Media Komputindo, (021) 548 3008

▲ **SIMULASI. Untuk mempersiapkan kuliah di perguruan tinggi, coba saja SPMB.**

Tips N Trik SPMB 2002

Bagi siswa SMU yang akan lulus, tentu diterima masuk ke salah satu universitas favorit menjadi dambaan. Berbagai latihan dan contoh-contoh soal memang sudah banyak beredar, dari yang berbentuk buku saku sampai buku "babon".

Kini ada sebuah CD-ROM seharga Rp 35.000 yang dapat membantu siswa SMU dalam mempersiapkan diri menghadapi seleksi penerimaan mahasiswa baru. Dalam paketnya terdapat soal-soal UMPTN mulai dari tahun 1998 hingga 2001, baik untuk program IPS maupun IPA.

Semua soal disertai pembahasan jawaban. Disediakan pula materi yang berkaitan dengan tiap-tiap soal.

Selain soal-soal, dalam CD-ROM ini tersedia pula berbagai pengetahuan memilih jurusan dan universitas yang tepat. Profil berbagai perguruan tinggi baik negeri maupun swasta, termasuk beberapa perguruan tinggi terkenal di luar negeri, bisa Anda temui di sini.

Lalu, ada statistik penerimaan mahasiswa di perguruan tinggi, termasuk skor yang diterima. Tak lupa, tip dan trik agar lulus masuk perguruan tinggi yang diidamkan.

Akal-PT Triklin Rekatama (021) 574 1781.

YANG IMPOR

Kids Atlas 2000

Dengan *software* ini, anak-anak dapat menjadi penjelajah dunia. *Kids Atlas 2000* mudah dimengerti oleh anak yang bisa berbahasa Inggris. Apalagi gambarnya pun dapat bercerita.

Semua tempat dibahas dengan lengkap, termasuk Indonesia. Informasinya meliputi kota-kota besar, peta politik, peta geografis, iklim, bendera, ekonomi dan suku-suku bangsa yang ada di suatu negara.

Bukan hanya itu, samudera, danau, sungai, air terjun, gua, gurun dan tempat-tempat misteri, juga dipaparkan dengan gamblang. Datanya lengkap, mencakup ukuran, sejarah, bahkan foto-fotonya pun ada. Semuanya disajikan dalam kemasan interaktif.

Jika sudah selesai menjelajah, disediakan kuis untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang telah diserap.

Software yang dikemas dalam bentuk CD ini bisa didapatkan di toko-toko CD di Mangga Dua Mall atau Glodok, Jakarta. Harga resminya US$ 12,99 (sekitar Rp 120.000). **www.arcmedia.com**

◀ **KOMPLET. Tentang Indonesia pun cukup lengkap, bahkan ada foto candi Borobudur.**

Brain Quest: 4th Grade

Software buatan negeri Paman Sam ini memang dikemas cukup menarik. Di dalamnya terdapat berbagai pengetahuan umum seperti geografi, bahasa Inggris, sains dan juga sejarah. Karena dibuat di Amerika Serikat, maka kebanyakan pengetahuannya – termasuk sejarah – tentang negara tersebut.

Walaupun demikian, informasi yang didapat pun tetap berguna sebagai pengetahuan umum. Apalagi dibuat dalam bahasa Inggris, jadi dapat juga memperdalam kemampuan bahasa Inggris si anak. Kemasannya dibuat tidak membosankan.

Dalam memberikan pertanyaan, program ini mengajukannya sambil berjalan-jalan dalam kendaraan. Mulai dari piknik ke hutan hingga perjalanan ke angkasa luar.

Lalu, ada beberapa tingkat kesulitan yang dipilih. Bahkan dapat juga bermain secara bersama-sama dengan maksimal emat orang. Jadi, bisa dibuat semacam perlombaan.

CD-ROM yang banyak dijual di toko-toko CD di Mangga Dua Mal atau Glodok, Jakarta, ini memiliki harga resmi US$ 21.99 (sekitar Rp 203.000).

www.ibm.com

Word Puzzle

Software ini dirancang untuk membuat anak-anak mengerti dasar dalam bahasa Inggris. Dengan beberapa teknik penyampaian yang berbeda, pemahaman bahasa pun dapat dilakukan. Teknik yang digunakan dalam program ini adalah menyisipkan kata yang tepat dalam kalimat, menyusun huruf menjadi kata yang tepat, serta mencari beberapa kata dalam sederetan huruf yang tersusun secara vertikal, horizontal dan diagonal.

Tampilan terlihat menarik karena dikemas dalam warna-warni dan gambar yang ceria. Disertai pula dengan narasi. Untuk lebih menantang, ada tiga tingkat kesulitan yang disediakan.

Harga resminya £ 9,99 (sekitar Rp 134.000). Selain di situsnya, Anda bisa mendapatkan-nya di toko-toko CD di Mangga Dua Mal atau Glodok, Jakarta.

www.europress.co.uk

DAPATKAN JUGA

PT Elex Media, (021) 5483008

Belajar Bahasa Inggris Seri Junior 1/2/3, @ Rp 18.000
Bangunan Terkenal & Bersejarah, Rp 28.000
Hangman: Belajar Geografi Indonesia, Rp 18.000
Hangman: Negara dan Geografi Dunia, Rp 18.000
Tokoh Dunia, Rp 28.000

PT Optima Solusindo Informatika (021) 580 6203

Kumpulan Soal Bahasa Inggris Kelas 1/2/3, @ Rp 15.000

Software Impor

Interactive Atlas 2002, US$ 11, **www.arcmedia.com**
Jump Start Artist, US$ 19,95, **www.knowledgeadventure.com**
3D World Atlas, US$ 59,95, **www.eomonline.com**
GCE "A" Level Statistics, £ 19,99, **www.altamm.com**
Jump Start Music, US$ 12,5, **www.knowledgeadventure.com**
GCSE Geography, £ 14,99, **www.dk.com**

Menjala dari Dunia Maya

Manfaatkanlah software gratis dari internet untuk mempertebal pengetahuan keluarga Anda.

ILUSTRASI: VIKY OLAH DIGITAL: ARIYO

Ingin belajar IPA, IPS, komputer, elektronika, atau musik, secara gratis? Tebarkan jala Anda di intenet untuk mendapatkan beragam *software* pendidikan untuk segala jenjang usia dan tingkat pendidikan.

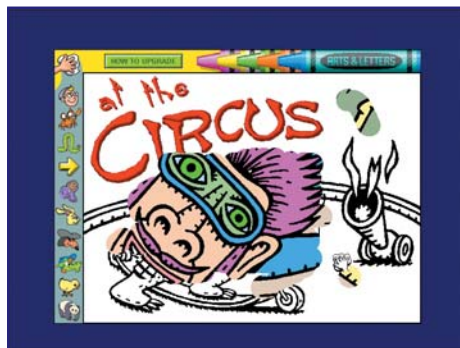
Bila Anda ingin mengenalkan komputer kepada putra-putri Anda sejak dini,**Rub-a-Dub** merupakan sebuah *software* sederhana yang pantas dilirik. Si pembuat *software*, **arts-letters.com**, ingin menekankan penguasaan *mouse*, seperti mengeklik, menggeser, dan mengedrop dengan memakai tombol-tombol *mouse*. Karenanya program yang dibuat pun cukup sekadar mewarnai gambar.

Uniknya, pada sepuluh gambar yang tersedia, si kecil cukup menggeser *mouse* di atas gambar hitam putih, dan akan muncul gambar lain yang berwarna, di belakang gambar tersebut. Selanjutnya tinggal pilih satu dari kesepuluh gambar yang ada dengan menekan *icon*-nya. Warna *icon* tersebut akan berubah saat *mouse* didekatkan pada gambar. *Software* ini dapat Anda *download* dari **www.arts-letters.com/rubadub**

Bila Anda ingin belajar ala sersan (serius namun santai), bahkan bisa dilakukan sambil bermain, manfaatkanlah **Earth Navigator**. Lewat *software* ini Anda dapat mengetahui lebih banyak tentang geografi dunia, dan pada saat yang bersamaan dapat menjelajahi internet untuk mencari materi pendukung, melakukan riset, atau sekadar men-*download* musik, misalnya.

Semua ini mungkin karena tampilan Earth Navigator merupakan *web browser*. Yang membuatnya tambah menarik adalah globe 3D-nya. Globe ini dapat Anda putar-putar layaknya globe betulan, sehingga dengan mudah tempat-tempat yang ingin dicari terlihat.

Saat Anda mengeklik suatu daerah atau negara tertentu pada globe, nama negara tersebut akan muncul. Yang Anda lakukan selanjutnya tinggal mengeklik kanan pada daerah tersebut, maka informasi tentang lokasinya, jarak dari negara lain, waktu, cuaca, dan info lain akan terpampang. Globe ini dapat dinon-aktifkan bila dirasa mengganggu kerja Anda di depan komputer.

▲ **KAYA INFO. Twisted Pair adalah penuntun elektronika praktis.**

▲ **MENYENANGKAN. Rub-a-Dub bikin si kecil betah di depan komputer.**

Hampir sebanyak 900 kota di seluruh dunia dapat ditemukan pada globe tersebut. Anda juga dapat membuat *print out* peta dari kota-kota, lengkap dengan nama-nama airport dan pusat-pusat fasilitas, seperti bank, wartel, toko dan restoran.

Earth Navigator sendiri telah beberapa kali menjadi pilihan situs kondang seperti CNet, Tucows, ZDNet, dan Soft Seek. *Software* ini dapat Anda comot dari **www.earthnavigator.com.**

Selain kedua *software* tadi, masih banyak lagi software yang dapat Anda *download* dari situs lainnya. Misalnya saja, untuk pelajaran seni musik, Anda dapat men-*download* **MusicReading 5** buatan Wim Wijnen dari Belanda, di **www.plantage-tiel.nl/muziek/dowmloads/en.php.** Selain teori musik, *software* ini juga menawarkan latihan, sehingga Anda dapat belajar membuat komposisi musik pribadi.

Untuk siswa SMA dan mahasiswa, internet juga menjanjikan *software* gratis untuk pelajaran dan mata kuliah tertentu. *Software* gratis untuk pelajaran elektronika, seperti **Twisted Pair**, dapat di-*download* dari **www.twysted-pair.com.** Sementara *software* untuk ilmu kimia, **ChemBalance Wizard 32**, dapat Anda *download* dari **www.mines.edu/academic/chemistry/chembal/index.html.** FENNY | @DIT

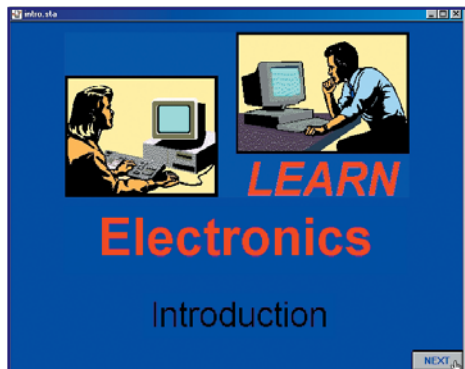
KLIK SAJA!

www.freewarehome.com
Menyediakan software pendidikan yang cukup beragam, mulai dari software untuk anak-anak prasekolah hingga akademi.

download.com.com
Situs CNet ini tak cuma menyediakan ICQ/IRC, tetapi juga download gratis software pendidikan.

www.yourchildlearns.com
Lebih untuk anak prasekolah dan SD. Beberapa program seperti geografi (atlas) juga dapat dimanfaatkan oleh usia di atasnya.

www.schoolexpress.com
Software pendidikan gratis dengan mayoritas subyek bahasa Inggris dan matematika.

www.edu-soft.org/library
Koleksi software pendidikan gratis yang lengkap dalam situs tunggal. Layak dicoba.

Komputerku Mainanku

Mainan pintar tak hanya hadir dalam bentuk PC dengan CD-ROM interaktif. Barbie pun bikin laptop khusus.

ILUSTRASI: VIKY

Bentuk pembelajaran yang sangat khas dengan dunia anak-anak adalah permainan. Dari sanalah proses belajar bisa dipupuk dari dini.

Wajarlah, kalau *software* pendidikan pun mengadaptasi bentuk-bentuk seperti *puzzle*, mewarnai gambar, dan mainan jenis susun-bangun semacam *lego*. Dan kini ada juga paket *hardware* sekaligus dengan *software*-nya, tapi tak berbentuk PC.

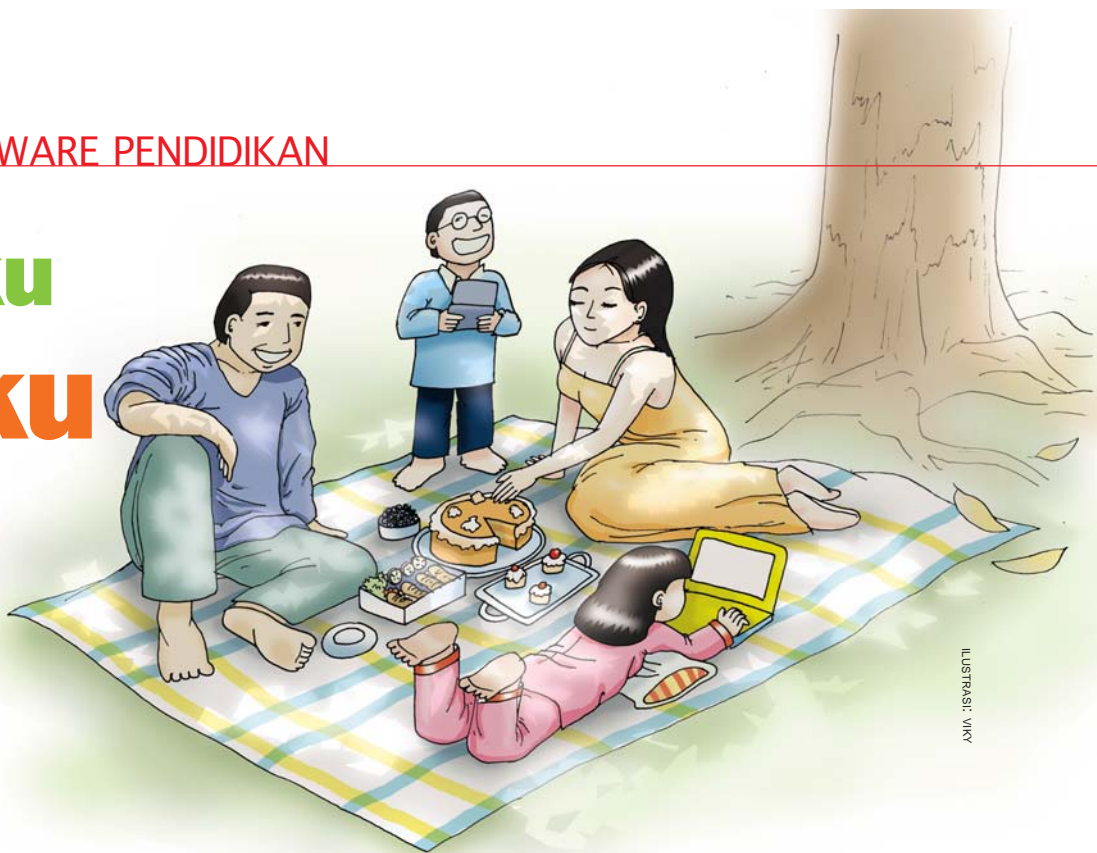
Kalau Anda sempat bertandang ke toko-toko seperti Kidz Station, Mega Kidz, Toys "R" Us dan toko mainan lainnya, sempatkan deh melirik beberapa modelnya. Merek-merek yang menyediakan model komputer mainan itu antara lain Leaf Frog, Oregon Scientific, Sega dan V-Tec. Harganya? Rp 700.000 sampai Rp 2,5 juta.

Sega Pico misalnya, merupakan komputer permainan berbentuk buku elektronik. Anak-anak dapat belajar mewarnai dan berhitung melalui lembaran-lembaran *storyware*. Kalau bosan dengan sebuah permainan, si Buyung cukup menggantinya dengan *storyware* yang lain.

Mainan yang masuk ke Indonesia sekitar tahun 1997 itu cukup popular di pasar. Seperti dikatakan Arifin, *sales promotion* mitra (konsinyasi) MegaKidz Mal Taman Anggrek, Jakarta, "Kebanyakan tahunya cuma Sega Pico, jadi yang lainnya *nggak* dilirik lagi."

Padahal, harganya jutaan rupiah, lho. Ngadiman Sastro, *operations manager* PT Surya Gama Perkasa, distributor Sega Pico, mengatakan harga *hardware*-nya sekitar Rp 2,2 juta, sedangkan *storyware*-nya dijual Rp 750 ribu per unit. Kalau Anda beli *storyware* lebih dari satu unit maka mendapatkan korting 15-20%.

Yang lebih mirip komputer, baik dari segi bentuk maupun isinya, adalah produk Oregon Scientific. Model yang cukup popular di antaranya Accelerator PC Trainer, Beta Byte Learning PC, dan ZIP The Robot Learning. Ketiga model milik itu dirancang untuk anak-anak umur tiga sampai tujuh tahun.

Oregon yang harganya mendekati Rp 1,5 juta ini, memiliki materi yang lebih berbobot. Beberapa modelnya sudah dilengkapi *smart card* dan Digital CD. "Kebanyakan untuk memacu belajar secara interaksi, seperti belajar kosakata, matematika, *games* atau *spelling*," lanjut Arifin.

Banyak juga lho keluarga yang sudah menggunakannya. Menurut data distributor Sega Pico misalnya, ada lebih dari 2.500 keluarga Indonesia yang menggunakan komputer mainan keluaran Amrik ini untuk putra-putrinya. Artinya, sejak lima tahun lalu ada 500 unit Sega Pico terjual per tahunnya.

Tapi apa benar komputer anak tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir si anak?

Menurut Dr. Seto Mulyadi, psikolog anak yang akrab dipanggil Kak Seto, komputer anak merupakan sebuah alat bantu yang dapat merangsang kognisi anak, karena proses pembentukan dan pengayaan pengetahuan mereka terasah sejak dini.

"Sebagai pengenalan, komputer anak merupakan alat bantu yang menyenangkan. Anak bisa belajar dengan efektif," katanya.

Sidarto Saptono, *marketing staff* Toys "R" Us Puri Indah, Jakarta Barat, menjelaskan, "Dibandingkan dengan komputer (PC), anak-anak akan lebih tertarik dengan komputer anak, karena yang dilihat pertama kali adalah tampilannya yang berwarna-warni dengan bentuk yang didesain menarik. Di samping itu, program yang tersedia pada komputer anak juga lebih sederhana."

Tapi apakah setelah berhadapan dengannya, apakah anak-anak bisa kita lepaskan sendiri?

"Menurut saya, tidak cukup bila kita hanya memiliki komputer tersebut, tapi tidak ada bimbingan dari orangtua atau guru," ujar Chanam Muklison, manajer pengembangan bisnis FutureKids, sebuah lembaga pendidikan komputer anak yang hadir di beberapa kota.

Hal senada diungkapkan oleh Janis, kepala bagian teknologi informasi Sekolah Pelita Harapan. Ia mengungkapkan bahwa fungsi komputer mainan itu tidak menggantikan peran guru, tapi hanya sebagai sarana saja. Jadi fungsi pengajaran tetap kembali di tangan guru dan orangtua.

Ya, sebagai alternatif pembelajaran, komputer tentu menarik. Apalagi dengan berbagai kemampuan interaktif dan unsur *fun*-nya. Soal efektivitasnya memang relatif, tapi kehadiran Anda di samping si Buyung dan si Upik tentu akan menambah semangat belajarnya. ANDY, IYAN | ADIT, PRAM

▶ ALPHABYTE. Laptop untuk anak prasekolah.

Alphabyte

Laptop untuk anak Anda, yang memiliki pilihan *game* yang mudah dijalankan. Anak pra-sekolah akan senang memilikinya karena mirip dengan notebook. Mainan komputer ini

dapat mengajarkan kosakata, huruf, angka, mengeja, logika dan juga daya ingat anak. Tersedia perpustakaan musik buat si kecil, agar dapat menggubah musik dengan ceria. Ditujukan untuk anak berusia tiga tahun ke atas. Harga Rp 699.000.

▲ELITE. Lengkap dan dilengkapi dengan pemutar CD.

Accelerator Elite

Bentuknya mirip *notebook*, di dalamnya terdapat 102 kegiatan yang mendidik dan menyenangkan. Isinya beragam, berhubungan dengan kosakata, matematika, bahasa, dan geografi. *Laptop* multimedia yang dilengkapi suara digital, spiker ganda, efek suara, dan pemutar CD khusus dari Oregon (yang dijual terpisah) ini memiliki *port* tambahan untuk menghubungkannya ke printer dan modem. Ditujukan untuk anak berusia delapan tahun ke atas. Harga **Rp 2.599.000.**

► GAYA BARBIE. Pendekatan khusus untuk anak perempuan.

B-Book Laptop

Selain mendesain sendiri, Oregon pun bekerjasama dengan Mattel – produsen boneka Barbie – untuk mendesain komputer untuk anak. *Laptop* ini dilengkapi 50 kegiatan yang dapat mendukung anak untuk belajar. Beberapa fiturnya termasuk kosakata, ejaan dan struktur bahasa Inggris. Ada pula permainan matematis, logika, dan daya ingat.

Laptop ini berlayar LCD yang cukup lebar, sistem suara digital yang berkualitas tinggi, dan kibor yang ergonomis. Sudah memiliki ROM dan dapat dikembangkan dengan kartu ekspansi untuk menambahkan kegiatan dan permainan. Untuk anak berusia lima tahun ke atas. Harga **Rp 1.499.000.**

Special Agent Bravo

Laptop mainan ini dapat memandu anak Anda dalam menjalankan 74 aktivitas yang dikemas menyenangkan. Aktivitas tersebut mencakup kosakata, ejaan, matematika, logika, bahasa, dan kemampuan berkomputer. Dirancang untuk anak berumur delapan tahun ke atas, barang yang kompatibel dengan printer ini dilengkapi *mouse* dan *pad,* serta spiker ganda. Tersedia CD untuk meng-*upgrade* program dari Oregon.
Harga**Rp 1.999.000.**

◄AGENT BRAVO. Agen rahasia yang membantu anak.

▲ ROBOT. Teman robot yang setia menemani belajar.

Zip My Robot Friend

Bentuknya tidak seperti *laptop* biasa tetapi lebih mirip robot karena memiliki kepala. Zip My Robot Friend - begitulah namanya – lebih tepat disebut mainan elektronik. Bagian dada depannya dapat dibuka menjadi kibor. Robot ini memiliki 20 kegiatan yang menantang, seperti kosakata, musik, berhitung, persamaan dasar, dan permainan kata. Selain itu ada lima *games* yang dapat dimainkan dua anak secara *head to head*. Ditujukan untuk anak berusia empat tahun keatas. Harga **Rp 799.000**.

MAINAN CERDAS, TAPI...

Komputer yang didesain khusus untuk anak, memang bisa dianggap sebagai mainan yang cerdas. Mengapa demikian? Karena mainan tersebut dimaksudkan untuk mengenalkan komputer lebih dini pada si kecil. Dan dengannya, si kecil bisa berlatih membaca, mengenal huruf, menggambar dengan lebih baik dan mudah, berhitung dan bermain musik.

Seperti dituturkan oleh Ibu Nini, 31, yang telah membelikan Sega Pico untuk putrinya, Yenna. Saat itu, lima tahun lalu, Yenna masih berusia empat tahun, dan harga Sega Pico sekitar Rp 2 juta. Menurutnya, Sega Pico sangat mudah dimengerti dan juga membantu sekali.

Produk ini juga cukup tahan lama, sekitar dua tahun pemakaian. Namun yang cepat rusak adalah kabelnya. Bahkan monitornya pun akhirnya hidup-mati, dan tidak diperbaiki, karena Ibu Nini mendengar biaya servisnya bisa sampai Rp 750 ribu.

◄ SEGA PICO. Mainan komputer pertama yang dikenal oleh masyarakat.

BUY IT! komputeraktif

Logo Buy It! komputeraktif merupakan rekomendasi terhadap produk yang sudah diuji oleh laboratorium pusat Redaksi di London, Inggris, berdasarkan kualitas barang dan harga, dan sama sekali bukan iklan.

Ketersediaan dan layanan purna jual dari barang yang persis sama untuk pasar Indonesia adalah tanggung jawab produsen dan distributornya.

Istimewa ★★★★★
Bagus ★★★★
Lumayan ★★★
Jelek ★★
Payah ★

PRINTER INKJET

Canon S300

Alat cetak yang murah, namun kualitas yang dihasilkan tak mengecewakan.

Anggota keluarga printer Canon yang satu ini semakin melengkapi sederetan saudara kandungnya, yang terlebih dahulu hadir di pasaran. Dibanding S400, printer *inkjet* S300 lebih simpel dan lebih murah di ongkos.

S300 sepintas dilihat memang tak menarik sama sekali bentuk desainnya. Kelihatan sekali kotak sentris, seperti bentuk awal printer-printer *inkjet*.

Namun kekurangan tersebut ditutupi dengan kemampuannya yang sangat cepat dalam mencetak dokumen, terutama B/W alias hitam putih. Pada mode warna, printer yang satu ini diklaim mampu mencetak dengan kecepatan 11 ppm (page per minute).

Ketika dites, printer ini hanya sanggup mencetak sebanyak 5,8 halaman per menit dengan setelan resolusi 1,200x1,200 dots per inch (dpi). Kecepatan memang tak sepenuhnya sama seperti yang dikatakan vendor, begitu pula klaim kebanyakan produsen printer.

Walau demikian, hasil cetak printer ini baik itu berupa teks maupun foto sangat terlihat detilnya. Hanya saja untuk foto, warnanya agak kurang pas.

Kecepatan cetak untuk dokumen berwarna *full* halaman ukuran kertas A4, resolusi 1,200x1,200 dpi, memerlukan waktu 2.9 menit. Pada resolusi tersebut, gambar dan teks hasil cetak terlihat sangat memuaskan, meski warnanya tidak sepenuhnya sama seperti tampilan di layar monitor.

Menurut vendornya, printer S300 bisa dipaksa untuk mencetak dokumen berwarna dengan kecepatan 7.5 ppm. Resolusi maksimum yang bisa diraih 2400 x 1200 dpi.

Printer S300 kompatibel dengan PC bersistem operasi minimum Windows 98 maupun sejalan dengan Macintosh (MacOS 8.5 ke atas). Sayangnya, untuk mengoneksikan ke komputer, Anda hanya dibari satu pilihan konektor saja, kabel USB. Tak tersedia kabel paralel untuk menghubungkan printer ke port LPT1 di CPU. Padahal konektor jenis ini biasanya dipakai sebagai standar printer.

Kapasitas kertas yang bisa ditampung dalam *tray*-nya sebanyak 100 lembar *plain paper*. Harga tintanya (BJI-24) pun tergolong murah; untuk tinta hitam US$ 5,3 (sekitar Rp 49.000), sedangkan tinta berwarna US$ 9,6 (sekitar Rp 89.000).

Kualitas gambar akan meningkat apabila Anda memakai kertas *high resolution* semacam Canon Brilliant White Paper.

S300 juga menghasilkan foto yang bagus jika memakai kertas Canon Photo Paper Pro, dengan setelan resolusi 1200 x 1200 dpi.

Printer ini memakai teknologi *think tank* untuk penyediaan dua tinta dalam tempat terpisah. Namun sayangnya, tinta warna belum ada pemisahan warna *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Jadi, ketika jenis warna *cyan* habis, maka Anda tak akan bisa mencetak gambar yang warna birunya dominan.

Software CD-nya memiliki beberapa fitur unik, misalnya lewat *tab* Effect, Anda dapat mencetak gambar berwarna dimonokromkan atau memberi efek seperti cat air atau pastel. @DIT

FOTO: RANO KUSUMA

▲ **BACK TO BASIC. Model kotak kembali dipakai, kurang ergonomis.**

Detil

CANON S300
Harga: US$ 118
(sekitar Rp 1,1 juta)
Web: www.canon.com
Distributor:
Datascrip, (021) 6544515

Kelebihan:
[+] Cepat dalam mencetak dokumen terutama *plain paper*
[+] Harga tergolong murah

Kekurangan:
[-] Bentuk kurang manis
[-] Tak ada port paralel
[-] Tidak disertai kabel USB

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★★
Instalasi dan menu *setup* mudah dipahami

Desain: ★★★
Bentuk terlalu kotak

Kinerja: ★★★★
Hasil cetakan bagus dan cepat terutama dengan media *plain paper*

Nilai ekonomis: ★★★
Murah dengan hasil cetakan bagus

Nilai Keseluruhan: ★★★
Pilihan yang tepat apabila Anda mencari printer untuk keluarga, yang berharga murah dan berkualitas cetak bagus

NOTEBOOK

ASUS S1

Notebook untuk orang kantoran, bikinan produsen motherboard.

Asus selama ini memang lebih banyak dikenal dengan *peripheral*-nya yang berkualitas seperti *mainboard* dan kartu grafik. Tidak banyak yang tahu, Asus pun mengeluarkan produk *notebook* yang kualitasnya tidak bisa dianggap sepele jika dibandingkan dengan merek lain yang sudah popular.

Salah satu *notebook* andalan keluaran Asus adalah seri S1 (S1000), yang diklaim sebagai kelas paling canggih di antara produk *notebook*-nya.

Dari tampilan luarnya, *notebook* ini tampil meyakinkan dengan *casing* berbahan *magnesium-alloy* warna perak berkombinasi hitam. Tebalnya 2,1 cm (minimum), teksturnya lembut dengan kibor *full-size* transparan dan tombol-tombol berwarna perak metal. Dengan bobot sekitar 1,9 kg dan berdimensi 296 x 240 x 21mm, Asus S1 dilengkapi *key launch* (tombol cepat) untuk beberapa program, seperti aplikasi internet, *e-mail*, aplikasi yang biasa Anda gunakan. Jika ada *e-mail* masuk, indikator pada di *casing* akan menyala. Jadi Anda tak perlu melihat monitor.

Asus S1 menggunakan prosesor Intel Pentium III-M CPU 512K On-Die L2 Cache dalam sebuah paket yang bisa di-*upgrade*. Dengan prosesor tersebut, kinerjanya mampu mencapai kecepatan 1,26 GHz

Fitur lainnya adalah teknologi Intel SpeedStep yang dirangkaikan dengan Asus Power Gear Energy Saving, agar pengguna dapat mengatur kinerja *notebook* sesuai kebutuhan. Misalnya jika ingin mendapatkan kinerja maksimal dari S1 ini, *mode* kinerja *notebook* dapat diubah menjadi *mode sports*. Agar baterai menjadi lebih tahan lama, *mode* patroli bisa digunakan untuk mengatur efisiensi kerja.

Selain itu ada pula fitur ADTD II (Asus Dynamic Thermal Dissipation Technology) untuk mengatasi masalah *thermal* atau tingkat panas yang kerap dialami dengan produk-produk *notebook* sekarang. Fitur ini mampu mengontrol *thermal* dengan menyesuaikan tingkat kecepatan kipas dan mengawasi sistem pengendalian temperatur jika timbul panas berlebih. Dengan demikian kerusakan sistem dapat dicegah. Adapun fasilitas Flex-Flow pada *casing* bisa mengurangi kebisingan *notebook* dan memperlancar aliran udara.

Display yang digunakan untuk tampilan gambar di layar adalah 13,3" XGA TFT LCD, dengan dibantu *chipset* Intel830M teranyar yang dapat menghasilkan performa grafis yang kuat meski dalam piranti berdimensi minimalis dan tipis. Intel830M ini menggunakan memori DVMT (Dynamic Video Memory Technology) yang dapat dibagi secara maksimum sebanyak 32 Mb, 128-bit data bus dan *engine geometric* 3D dan dukungan DirectX dan Open GL terbaru.

Untuk koneksi jaringan internet nirkabel, tersedia *wireless LAN card*. Untuk non-nirkabel, di dalamnya juga tersedia modem V.90 atau 10/100 Mbps Ethernet LAN.

Hard disk yang disediakan berkapasitas 20 Gb, tapi hanya bisa dimaksimalkan sampai 30 Gb.

Butuh *drive* tambahan seperti DVD ROM, CD ROM, CDRW, DVD + CD RW? Notebook ini memberikan fasilitas Aibox *portable module bay*, sehingga *box drive* yang tersedia bisa digontaganti dengan *drive* tambahan yang beragam. *Floopy drive*-nya pun dapat di-*boot* atau diekspansi ke banyak *port* melalui ASUS Portbar II. *Notebook* ini tidak pakai sistem *docking*, namun port yang tersedia cukup lengkap.

Sayangnya, *notebook* ini dijual *kosongan* alias tanpa sistem operasi. Jadi Anda mesti menginstal sendiri Windows XP, Me, atau 2000. Dilengkapi pula dalam bundel *software*-nya aplikasi IBM ViaVoice dan Trend PC-Cillin 2000. YUL

▲ **GAYA MAPAN. Notebook berkinerja tinggi, dengan harga mahal, untuk eksekutif.**

FOTO: RANO KUSUMA

INTERKONEKSI. Bisa dicolokkan berbagai device dan periferal digital lain.

Detil

ASUS NOTEBOOK S1
Harga: mulai 1850 US$ (sekitar Rp 18,5 juta)
Web: www.asus.com
Kontak:
Astrindo (021) 612 1330, 612 1331

Kelebihan:
[+] Desain yang berkelas
[+] Penuh fitur pendukung kemudahan
[+] Layar TFT dengan kualitas menawan

Kekurangan:
[-] Tanpa sistem operasi
[-] Hanya men-*support* Intel pentium III
[-] Kartu grafiknya tidak cocok buat desainer grafis

VONIS

Kemudahan penggunaan: ★★★★
Ada tombol *key-launch* untuk memunculkan aplikasi

Kinerja: ★★★★
Kinerja bisa diatur dengan Power Gear Energy Saving

Fitur: ★★★★
Banyak fitur pendukung

Nilai ekonomis: ★★★★
Bisa dibilang standar

Nilai keseluruhan: ★★★★
Tampilan eksklusif dengan beragam fasilitas

SPIKER MULTICHANNEL

Midiland S4 7100

Spiker multimedia yang cocok untuk komputer dan home audio.

Spiker buatan Midiland Inc ini termasuk dalam tipe Self Poweres Multimedia Satelitte/ Subwoofer Loudspeaker. Artinya, ia memiliki beberapa spiker yang bisa dipasang melingkar dengan *subwoofer* sebagai sentral.

Paket suara Midiland S4 7100 terdiri atas lima spiker satelit berukuran 2,5" dan satu *subwoofer* berukuran 6,5". Selain itu dilengkapi dengan tombol pengatur suara, *bass*, *treble*, *balance*, dan *fade* yang ditempatkan dalam kotak kontrol.

Pada kotak tersebut pula Anda dapat menemukan tombol *power*. Boks kontrol suara bisa diletakkan pada *desktop* atau dimasukkan ke dalam *drive bay* 5,25". Sayangnya, lubang untuk sekrup boks kontrol hanya terletak di bagian belakang, sehingga agak goyang di bagiannya bila ditempatkan di *drive bay casing* CPU. Problem ini tak terjadi bila *casing* CPU Anda memiliki rel pada *drive bay* 5,25".

Suara yang dihasilkan spiker satelitnya masing-masing 10 watt, sedangkan *subwoofer*-nya mampu menghasilkan suara 50 watt. Sehingga, total keluaran suara sebesar 100 watt. Spiker *multichannel* ini bisa dipakai dengan mode Dolby Digital dan Dolby Pro-Logic. Hanya masalahnya tak ada *sound card* khusus untuk Pro Logic.

Memang untuk mendapatkan kualitas suara yang bagus, Anda pun harus rela untuk menyediakan *sound card* yang berkualitas pula. Minimal yang disarankan memiliki colokan spiker depan dan belakang.

Kebanyakan *sound card* yang ada hanya mendukung A-3D atau EAX, sehingga tak akan menghasilkan efek spiker sentral seperti yang dipunyai Midiland S4 7100. Dengan memakai *soundcard* standar, yang hanya mempunyai dua *channel* suara, Anda tetap bisa mendapatkan suara yang lumayan namun efek 3D dan Prologic tak akan muncul.

Lima spiker satelit Midiland menghasilkan suara yang sangat bagus, terutama ketika Anda menjalankan film DVD dan aplikasi *game*. Meski demikian, spiker ini sedikit memiliki cacat suara saat dipakai untuk aplikasi musik stereo.

Untuk dipakai *home theater*, spiker *multichannel* ini bisa memberi efek dimensi layaknya di gedung bioskop. Namun tak demikian bila dipakai untuk komputer, Anda harus menyediakan pula *soundcard* yang mendukung Dolby Surround.

Subwoofer-nya menggunakan frekuensi 20 sampai 180Hz . Sedangkan kelima satelit memiliki frekuensi dari 180Hz sampai 20Khz, namun di atas 15 KHz akan mengalami penurunan suara yang drastis. Kelima spiker ini penempatannya bisa diletakkan begitu saja atau ditempelkan di dinding, dengan posisi tidur atau berdiri. Di bagian belakang casingnya tersedia colokan baut.

Proses instalasi S4 Midiland 7100 membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan instalasi spiker umumnya. Sebaiknya Anda melabeli kabel untuk tiap-tiap spiker agar lebih mudah.

Bagusnya, Midiland telah menyertakan kabel yang cukup panjang untuk *rear speaker* atawa spiker belakang. Apalagi disediakan *jack* RCA dan *jack* audio untuk mengkoneksikan ke PC maupun perangkat digital lainnya. Keseluruhan proses instalasi memerlukan waktu kira-kira 30 menit.

Saat dicoba dengan *soundcard* Creative Soundbalster Extigy, ternyata suara yang dihasilkan dari kelima spiker plus *subwoofer* lumayan dahsyat. Suara terbaik diperoleh ketika dicoba memutar CD audio jazz. Suara bedebum dan tembakan senapan sangat nyata ketika dicoba dengan game 3D *Flash Point*, disetel dengan posisi spiker *surround*.

Penyetelan jenis suara Stereo, 4.1 Channel, 5,1 Channel, Dolby Pro Logic, dan Dolby Digital dapat dipilih dengan menggeser tombol *switch* yang ada di bagian belakang *subwoofer*. Terdapat enam RCA input untuk tiap-tiap *channel* (FL, FR, RL, RR, CTR & SUB), selain masih ada satu *channel* untuk efek *surround*.

Panjang ketiga kabel untuk spiker depan kira-kira 3 meter, sedangkan kabel untuk spiker belakang sepanjang hampir 5 meter. Dengan kabel yang memadai, pengaturan spiker pun lebih mudah tanpa memerlukan kabel tambahan.

Untuk mendukung suplai *power* ke *subwoofer*-nya, maka disediakan AC tranformer eksternal yang berukuran cukup besar. Penempatannya yang tidak menjadi satu dengan *subwoofer* memiliki keuntungan. Pertama, panas yang ditimbulkan tranformer ini tak akan mempengaruhi kabinet *sub woofer*. Kedua, secara otomatis akan mengurangi ukuran dan bobot *subwoofer* itu sendiri. @DIT

FOTO: RANO KUSUMA

▲ **BERAGAM SUARA. Channel suaranya lengkap, bisa disesuaikan dengan posisi spiker.**

Detil

MIDILAND S4 7100
Harga: US $ 240
(sekitar Rp 2,4 juta)
Web: www.midiland.com
Distributor: PT Kusumomegah Jayasakti (Procom)
(021) 633 9360, 630 7366-69

Kelebihan:
[+] Paket suara yang komplet
[+] Kualitas suara yang dihasilkan sangat bagus
[+] Desain lumayan manis
[+] Distorsi suara rendah

Kekurangan:
[–] Tak ada *remote control*
[–] Suara alami tak bagus
[–] Bass dan treble pada posisi rendah kurang nyaman didengar
[–] Timbul interferensi magnetik bila pada volume tinggi

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★
Instalasi dan menu *setup* mudah dipahami

Desain: ★★★★
Manis dan ergonomis

Kinerja: ★★★★
Kualitas suara bagus

Nilai ekonomis: ★★★
Agak mahal

Nilai Keseluruhan: ★★★★
Spiker multichannel yang cocok untuk home teather dan PC

KARTU ETHERNET

EtherFast 10/100 LAN Card

Bekal Anda dalam membuat jaringan komputer.

Kecepatan transfer data pada sebuah jaringan juga tergantung kepada *ethernet card* yang digunakan. Nah, salah satu kartu *ethernet* yang menawarkan banyak keunggulan adalah Etherfast 10/100 LAN Card buatan Linksys. Kartu ini cukup mungil, dan tetap memiliki sebuah port RJ45 untuk koneksi ke dalam jaringan.

Dalam sebuah paket ini, Anda akan mendapatkan sebuah EtherFast 10/100 LAN Card, kabel *Wake On LAN*, disket *driver*, dan buku manual. Walaupun hanya dikemas dalam disket, *driver* yang disertakan lumayan lengkap: dari FreeBSD, Linux, Windows 95/98/2000 sampai Windows NT.

Sejak proses instalasi, EtherFast sudah menawarkan kemudahan. Selain dilengkapi buku manual dan petunjuk instalasi yang sangat lengkap, Etherfast juga terbukti dapat dikenali dan mudah diinstal pada hampir semua sistem operasi. Kendala baru ditemui pada saat *driver* dicobakan pada sistem operasi RedHat.

Dari segi fitur, EtherFast punya banyak keunggulan. Di samping dapat digunakan pada jaringan berbasis 10 Mbps dan 100 Mbps, EtherFast juga kompatibel untuk koneksi internet kabel dan DSL (*broadband*).

Fitur *Wake On LAN* (WOL)-nya memungkinkan Anda untuk menghidupkan komputer Anda melalui komputer lain. EtherFast juga mempunyai kemampuan Full Duplex, yang dapat memompa kecepatan maksimum transfer sampai dengan 200 Mbps.

Untuk dapat bekerja dengan baik, EtherFast mensyaratkan spesifikasi komputer minimal berprosesor Pentium 90 MHz, mempunyai PCI Slot yang belum digunakan, dan *plug and play compliant* BIOS dan *motherboard*.

Dengan keunggulan itu, EtherFast 10/100 LAN Card bisa jadi rujukan sebagai bekal komputer Anda dalam beradu *game multiplayer*/jaringan, internet berkecepatan tinggi (*broadband*), atau sekadar berbagi *file* dan printer dengan komputer lain. DERRY

FOTO: RANO KUSUMA

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★★★
Instalasinya sangat mudah

Kinerja: ★★★★
Kecepatan transfer cukup cepat

Fitur: ★★★★
Mendukung Wake On LAN

Nilai Ekonomis: ★★★
Harga masih lumayan mahal

Nilai Keseluruhan: ★★★★
Cukup bagus untuk *nge-game*, *broadband internet*, atau sekadar *file sharing*

Detil

ETHERFAST 10/100 LAN CARD
Harga: US$20 (sekitar Rp 190.000)
Web: **www.linksys.com**
Kontak: Procom, (021) 633 9360, 630 7366

Kelebihan:
[+] Kompatibel untuk akses internet dengan kabel/DSL
[+] Mudah instalasinya dan dilengkapi dengan buku manual
[+] Mendukung *full duplex mode*

Kekurangan:
[–] Harga lumayan mahal dibanding kartu ethernet lainnya
[–] *Driver* tidak dikenali pada Linux RedHat 6.1

IMAGE-EDITING SOFTWARE

Adobe Photoshop 7

Software pengolah gambar terlengkap saat ini.

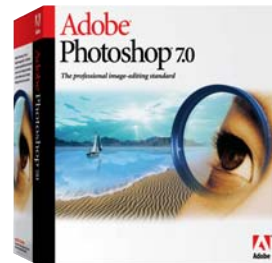
Kalau Anda mencari *image-editing software* yang menyediakan *tool* lengkap, pilihlah Adobe Photoshop. *Software* ini telah menjadi standar kalangan profesional grafika dan fotografi.

Memang, harga resminya tergolong mahal, sehingga mungkin dijauhi para pengguna rumahan.

Kini muncul Photoshop versi 7, yang semakin kaya akan fitur dan kompatibel dengan berbagai format gambar. *Interface*-nya pun sudah berubah, tak seperti versi sebelumnya yang kadang masih menyulitkan, terutama bagi amatir.

Fitur barunya adalah File Browser, berupa boks berisi data gambar dengan tampilan gambar dalam bentuk *tile* atau kotak kecil.

Kalau Anda pernah memakai ACDSee, maka boks ini hampir mirip. Di dalamnya info tentang gambar (nama, tanggal pembuatan, ukuran gambar, resolusi, format yang digunakan, dan mode warna yang dipakai).

Masih ada tambahan lagi: koreksi warna foto yang semakin cepat digunakan. Hanya dengan memilih opsi Auto Color, maka untuk foto atau gambar yang ditampilkan dapat dicarikan

warna yang tepat.

Begitu pula ketika Anda memperbaiki foto yang cacat. Apabila sebelumnya perlu ketelitian dan *tool* yang beraneka ragam, maka kini Anda tinggal memanfaatkan perkakas *brush* Healing - *tool* yang hampir mirip dengan *tool* Clone.

Tak ada penambahan *tool* untuk menciptakan gambar, mungkin karena fokus *software* ini pada *editing* gambar. Hanya *paint tool* saja yang berubah, yaitu untuk membuat efek natural seperti *watercolour* atau *oil canvas*, sehingga Anda tak perlu menginstal *plug-in* seperti filter KPT lagi. CA I @DIT

PERLU DIPERTIMBANGKAN

PAINT SHOP PRO *Software* produksi JASC untuk mengedit gambar yang cukup lengkap fiturnya. Harganya lebih murah.★★★★★

Detil

ADOBE PHOTOSHOP 7
Web: **www.adobe.com**
Harga:
- versi lengkap: US$ 609 (sekitar Rp 5,6 juta)
- versi upgrade: US$ 149 (sekitar Rp 1,4 juta)

Kelebihan:
[+] Fiturnya komprehensif
[+] Tool untuk manipulasi gambar sangat lengkap
[+] Aplikasi yang bagus untuk *editing* gambar web

Kekurangan:
[–] Kurang intuitif
[–] Masih tergolong mahal

VONIS

Kemudahan: ★★★
Tutorial bagi pemula dirasa masih membingungkan

Kinerja: ★★★★
Baik, asal ditunjang dengan *hard disk* berukuran besar

Fitur: ★★★★★
Lengkap dibanding *software* pengolah gambar lain

Nilai ekonomis: ★★★
Memang mahal, namun sesuai dengan lengkapnya fitur yang diberikan

Nilai keseluruhan: ★★★★
Dengan menghiraukan harga, *software* ini sangat tepat untuk dimiliki terutama bila Anda minat dalam bidang grafis

MONITOR DATAR

SyncMaster 765DFX

Monitor tabung layar datar Samsung yang dilengkapi Highlight Zone dan hemat setrum.

FOTO: RANO KUSUMA

▲ **BUAT FILM. Sangat baik untuk menampilkan gambar bergerak, sehingga menambah kenyamanan saat menonton film.**

Satu lagi monitor Samsung 17" berjuluk SyncMaster 765DFX yang menampilkan berbagai kemampuan baru. Dengan bobot 15,9 kg yang cukup menyesakkan meja kerja, penggunanya tetap akan merasa dimanjakan.

Monitor ini dilengkapi sistem manajemen setrum yang disebut PowerSaver. Sistem ini menyimpan energi dengan memindah *mode* monitor menjadi *low-power* saat monitor tak digunakan selama beberapa waktu. Monitor akan kembali ke normal saat Anda menggerakkan *mouse* atau memencet salah satu tombol kibor.

Untuk penyimpanan energi, coba matikan monitor Anda saat Anda tidak memerlukan. Sistem PowerSaver akan bekerja dengan sebuah kartu video VESA DPMS yang terinstal di komputer Anda. Gunakan utilitas yang sudah Anda instal di PC Anda untuk melakukan pengaturan pada fitur ini.

Dan inilah rangkaian tombol yang memudahkan Anda untuk masuk ke menu pengaturan yang pas. Anda bisa mengatur Position/Size (posisi, ukuran dan pembesaran), Geometry (paralel/rotasi, pincushion/trapezoid, pinbalance, linieritas), Color (9300K/6500K), Screen (*clear moire*), Advanced (*degauss, recall, video input level*), dan Menu (menampilkan waktu, menu durasi, pilihan bahasa, dan menu warna).

Sedangkan tombol Highlight untuk mengaktifkan Highlight Zone, agar diperoleh gambar yang jernih dan bersih pada TV, dan berguna untuk sistem konferensi video atau foto dengan menonjolkan area tertentu pada layar. Area yang menampilkan gambar lebih jelas tersebut berbentuk kotak yang bisa Anda atur posisinya, ukuran, kontras, warna, pembesaran, dan ketajamannya. Fitur Highlight ini didesain untuk gambar yang bergerak.

Adapun tombol Exit digunakan untuk keluar dari menu aktif atau dari OSD (On-Screen Display). Sedangkan tombol Adjust, memungkinkan Anda mengeblok dan mengatur beberapa *item* yang terdapat dalam menu tersebut. Dan tombol Menu digunakan untuk membuka OSD dan mengaktifkan *item* menu yang terpilih.

Dengan dimensi 398 mm x 412 mm x 400 mm (berikut penyangga bawahnya), monitor ini mampu mencapai resolusi maksimal 1600 x 1200 pada refresh rate 68 Hz.

Monitor yang memiliki *clock* pixel maksimum sebesar 185 MHz ini bisa diinstal pada berbagai sistem kompatible *plug & play*. Pada beberapa kasus, instalasi monitor akan berjalan secara otomatis, walaupun pengguna ingin memilih pengaturan yang lain.

Tabung gambar jenis 17" (43 cm) DynaFlat X (dengan tampilan seluas 40,6 cm) ini memiliki sudut pandang 90 derajat. Dan jenis layarnya adalah Aluminized *tri-color phosphor dot trio* dengan matriks hitam, *anti-doming invar shadow mask*, berlapis multi-layer dengan *anti-static*. Maka saat dicoba untuk memainkan *games* dan menonton film, gambarnya pun cukup memuaskan.

Demi keawetan dan terjaganya keindahan monitor ini, Anda harus rajin membersihkannya. Ketika Anda membersihkan *casing*-nya maupun permukaan layarnya, sekalah dengan kain yang halus secara lembut. Jangan membersihkan monitor Flat ini dengan air. Gunakan deterjen ringan yang dicampur dengan air (perbandingannya 1:10). Beberapa deterjen mengandung larutan alkohol yang dapat merusak (berubah warna) atau bisa juga meretakkan *casing* monitor. Pengaruhnya juga ke permukaan lapisan pelindung *antiglare/anti-static* pada layar.

ANDY

VONIS

Kemudahan pemakaian: ★★★★
Menunya komplet, dan mudah dioperasikan

Desain: ★★★
Cukup manis, tetapi sangat besar

Fitur: ★★★★
Fitur-fitur baru menambah kenyamanan pengguna

Nilai ekonomis: ★★★★
Sesuai dengan kualitasnya

Nilai keseluruhan: ★★★★
Monitor yang cocok untuk pengguna yang memperhatikan kualitas gambar dan kenyamanan bermultimedia.

Detil

Samsung SyncMaster 765DFX
Harga: US $ 210 (sekitar Rp 2 juta)
Web:
www.samsungelectronics.com
www.samsung-monitor.com

Kontak:
PWU (021) 799 2121

Kelebihan:
[+] Tersedia fitur Highlight Zone
[+] Dilengkapi sistem manajemen power (PowerSaver)

Kekurangan:
[–] Bentuknya yang sangat besar, dan berat

KIBOR

Casio Key Lighting Keyboard LK-80

Tak bisa main piano? Casio Key Lighting Keyboard bisa membimbing Anda dengan mudah.

Anda ingin memainkan lagu *My Heart Will Go On* layaknya musisi pro? Ingin jingkrak-jingkrak dengan irama musik Britney Spears? Ingin bermain piano sepandai Richard Clayderman? Kibor baru dari Casio membuka peluang untuk semua keinginan Anda.

Sebenarnya Casio mengeluarkan beberapa produk, termasuk piano, yang ada fitur *key lighting*-nya. Pada fitur ini, Anda akan dituntun untuk memainkan sebuah lagu tertentu dari kumpulan lagu yang ada.

Tab yang perlu Anda tekan akan ditandai dengan lampu berwarna merah. Misalnya, Anda perlu menekan kunci G, maka pada masing-masing *tab* kunci G akan muncul cahaya merah tersebut.

Fitur LK-80 juga diperkaya dengan layar tampilan kecil yang memberitahu Anda jari mana yang harus menekan *tab* atau kunci tertentu, dan apakah menggunakan tangan kiri atau kanan. Selain itu pada layar yang sama, Anda pun dapat melihat posisi not (pada garis paranada) yang Anda tekan.

Beat atau ketukan lagu juga dapat dilihat pada layar, begitu pula dengan nama dan nomor lagu pada *song bank*, metronome dan tempo lagu tersebut.

LK-80 dilengkapi dengan 100 *song bank tunes.* Artinya, ada 100 lagu yang dapat Anda pilih untuk berlatih. Kumpulan lagunya pun bervariasi, dari musik klasik seperti *Fur Elise* dan *Piano Sonata*, jazz seperti *The Girl From Ipanema*, lagu-lagu natal, Jepang, Mandarin, sampai lagu-lagu pop seperti *soundtrack* film *Titanic*. Selain *song bank*, terdapat pula 137 suara alat musik, seperti jazz, gitar, biola, harpa dan suling, serta 100 irama pengiring.

Key lighting pada ke-73 *tab* pada kibor tersebut juga dapat Anda nonaktifkan, bila memang Anda sudah mahir bermain piano. Pada posisi *off*, *tab* tersebut tidak akan menyala saat ditekan.

Anda dapat berlatih dalam tiga langkah. Langkah pertama membantu Anda mengenal *tab-tab* mana saja yang perlu ditekan. Pada langkah awal ini, prosesnya masih mudah, karena LK-80 akan menunggu sampai Anda menekan satu *tab* tertentu, sebelum pindah ke *tab* lainnya. Namun pada langkah-langkah selanjutnya, temponya akan lebih cepat, sesuai tempo sebenarnya.

▼ **KEY LIGHTING. Fitur inilah yang menjadi nilai utama LK-80.**

FOTO: RANO KUSUMA

Pada perangkat ini, Anda bisa merekam lagu yang Anda mainkan, meskipun hanya sebatas dua lagu dan dua *track* (dengan not maksimum 5.200). Anda dapat mengedit masing-masing *track*. Anda pun dapat menggunakan fitur *key lighting* untuk lagu-lagu yang telah direkam tersebut, dan data MIDI yang berasal dari sumber di luar kibor.

Dengan berat sekitar 8,8 kg, LK-80 juga dilengkapi sistem spiker pada sisi kiri dan kanannya. LK-80 dapat diaktifkan dengan enam baterai ukuran D, atau dengan adaptor. Dengan baterai, penggunaan LK-80 bisa sampai tiga jam.

Produk Casio ini juga cocok untuk mereka yang tidak memiliki latar belakang bermain piano. Di samping itu, Casio juga menyediakan garansi satu tahun untuk *spare part* dan servis. LK-80 dijual dengan *stand*, adaptor dan buku petunjuk. FENNY

FOTO: RANO KUSUMA

Detil

CASIO KEYLIGHTING NEYBOARD LK-80
Harga: Rp 4.200.000
Web: www.casio.com
Kontak: Casio House, (021) 612 7524, 6230 1881

Kelebihan:
[+] Fitur lengkap dan memudahkan
[+] *Key lighting* cocok bahkan untuk pemula sekalipun
[+] Kumpulan lagu yang banyak dan bervariasi

Kekurangan:
[–] Layar tampilan terlalu kecil, detil tidak mudah terlihat
[–] Boros baterai

VONIS

Kemudahan penggunaan: ★★★★
Sangat mudah dioperasikan

Kinerja: ★★★★
Cukup handal bahkan untuk merekam ribuan not

Fitur: ★★★★★
Lengkap dan memudahkan

Nilai ekonomis: ★★★★
Harga yang pantas untuk kibor

Nilai keseluruhan: ★★★★
Fitur *key lighting* membuat LK-80 memiliki nilai plus.

ILUSTRASI: ADE & ARIYO

Main Game Makin Ciamik

Buat para gamers, konsol memang menjanjikan cara main yang lebih asyik. Mari kita lihat konsol-konsol teranyar.

Jika Anda sering main *game* di PC, mungkin Anda merasakan betapa tidak nyamannya bermain di perangkat tersebut. Selain butuh kapasitas *hard disk* yang cukup besar untuk menginstal *game*, Anda juga membutuhkan prosesor dan **kartu grafik** berkinerja tinggi, agar *game* yang Anda mainkan bisa berjalan mulus. Ditambah pula, Anda mesti meng-*update* **driver** untuk memastikan agar PC Anda tidak *crash* secara tiba-tiba, saat Anda sedang asyik-asyiknya bermain.

Karena itu, banyak *gamer* yang lebih menyukai bermain *game* dengan perangkat yang disebut konsol (*console*). Sebuah konsol menawarkan banyak kelebihan dibandingkan PC, pastinya karena memang dibuat khusus untuk *game*.

Para pengembang *game* sangat mengerti untuk apa konsol yang mereka rancang tersebut, dan bagaimana mengatasi akan adanya variasi dari perangkat *game* terbaru. Ini juga berarti meski konsol *game* sudah berumur lima tahun, *game* jenis terbaru masih tetap bisa dimainkan pada konsol tersebut.

Karena tiada lain hanya untuk main *game*, konsol tentu saja lebih murah. Biasanya konsol ini juga bisa dikoneksikan dengan PC. Tapi, kalau sebaliknya, ya tidak bisa.

Sejak diluncurkan PlayStation pertama kali lima tahun lalu, Sony telah mendominasi pasar konsol. Namun kini, para pengguna konsol yang kian membludak semakin banyak mendapat pilihan, seperti Nintendo yang baru saja meluncurkan produk terbarunya, dan juga Microsoft, si anak baru, dengan Xbox-nya.

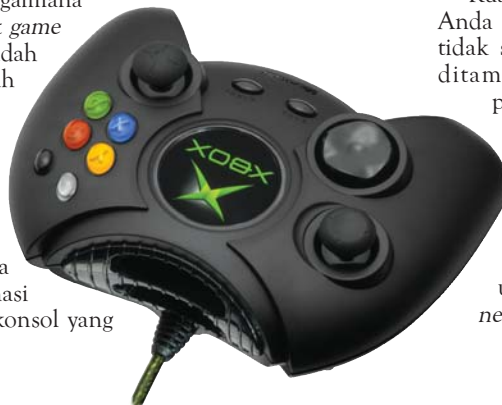
Microsoft Xbox

Banyak *gamer* yang berhati-hati pada konsol keluaran Microsoft ini saat pertama kali diluncurkan. Hal ini disebabkan spesifikasinya yang mirip-mirip PC.

Di dalam kotak besar hitam Xbox terdapat sebuah **prosesor** Intel dan *chip* grafik nVidia. Selain itu didukung pula oleh sebuah **hard disk** berkapasitas 8 Gb, **DVD-ROM** *drive* dan sebuah port jaringan – semua perangkat yang umumnya ada di PC *desktop*.

Kualitas grafis di Xbox memang sangat mengesankan. Anda mungkin berpikir kenapa saat dimainkan di PC tidak sebagus di Xbox. Efek air dan refleksi mampu ditampilkan dengan sangat bagus, dan spektral pencahayaan serta kabut yang berkesan nyata menambah tampilan semakin ciamik.

Kualitas suara yang dihasilkan pun tak kalah bagus, apalagi kalau Anda tambahkan lagi *amplifier* untuk *home cinema* yang Dolby Digital. Wah, tambah seru saja permainan Anda.

Prosesor 733 MHz dalam Xbox cukup mampu untuk menghasilkan efek suara *real time* 5.1 *channel* Dolby Digital. Artinya, Anda bisa merasakan

efek suara dari berbagai arah.

Satu hal yang mengurangi nilai konsol ini secara keseluruhan adalah *controller*. Bentuknya besar dan tombol-tombol yang ada terasa kaku saat dimainkan. Dua tongkat pengontrolnya lumayan nyaman digunakan, namun agak susah apabila digunakan untuk melakukan permainan tangan yang cepat.

Xbox memiliki empat buah *controller socket* dengan sentuhan yang manis. Kabel *controller*-nya pun bisa dilepas, sehingga tidak ribet. Anehnya, Xbox yang dipasarkan di Jepang memiliki bentuk yang lebih kecil. Jadi, kalau Anda menginginkan Xbox dengan ukuran yang lebih simpel, mungkin Anda harus mencari Xbox yang versi Jepang saja.

Tentang Game-nya

Sebaik-baik konsol adalah konsol yang memiliki *game* yang bagus pula. Dan Microsoft telah memastikan, mereka memiliki ragam *game software* yang dapat dimainkan saat peluncuran pertama Xbox.

Game jenis *single killer* merupakan yang banyak disukai para *gamer* konsol. Microsoft menyediakan *game* Halo untuk memenuhi kebutuhan ini. Halo termasuk *game* jenis *first-person shooter*. Namun, tingkat detilnya sangat berbeda dari *game* sejenisnya. *Game* yang seperti gabungan antara *Half Life* dan *Perfect Dark* ini bisa membuat Anda betah memainkannya.

Untuk yang suka perkelahian, tersedia *Dead or Alive 3*. *Game* ini memiliki tampilan yang sangat mengagumkan dengan detil yang padat.

Game eksklusif lainnya yang ditawarkan adalah *Project Gotham Racing*, *game* balap mobil yang diadaptasi dari salah satu *game* keluaran Sega Dreamcast, yaitu *Metropolis Street Racer*.

▼ DARI MICROSOFT. **Mampukah XBox menggusur konsol lain?**

▲ KEINDAHAN VIRTUAL. **Gambar dan gerak memukau dari Dead or Alive 3.**

◄ TRADISI MARIO. **Petualangan Mario Bersaudara, dari masa awal Nintendo, diteruskan ke GameCube.**

Karena Xbox memiliki *hard disk*, Anda dapat meng-*copy* musik ke dalamnya, menyimpannya dalam format MP3 dan memainkannya sebagai suara latar *game* yang sedang Anda mainkan. Untuk harga, *game* berbasis DVD saat ini di Inggris dipatok sekitar US$ 50 (sekitar Rp 465.000). Harga yang masih cukup kompetitif.

Tambahan-tambahan

Seperti PlayStation2, Xbox dapat memutar film DVD, meskipun Anda mesti mengeluarkan dana sekitar £ 30 (sekitar Rp 400.000) untuk membeli perangkat tambahan.

Jika Anda ingin menikmati kualitas suara 5.1 *channel* Dolby Digital, Anda juga harus mengeluarkan dana sekitar £ 20 (sekitar Rp 250.000) untuk membeli kabel khusus yang digunakan untuk membuat koneksi khusus pula. Xbox ini memang konsol *game* paling mahal yang pernah ada.

Port jaringan yang tersedia dalam perangkat ini adalah nilai tambah, sehingga Anda bisa bermain *game* secara *online*. Namun koneksi Anda harus **broadband** dan mesti menunggu pula layanan tersebut dibuka oleh Microsoft.

Ke Depan

Masa depan Xbox ini tampaknya akan semakin bersinar. Setelah diluncurkan dengan kualitas yang dahsyat dan dukungan *software* yang kuat, kelak perangkat ini akan semakin ciamik. Microsoft pun akan terus mengembangkan *game* baru yang *original*, atau setidaknya membuat beragam konversi dari *game* PC dan PS2.

Kesimpulan

Tidak diragukan bahwa Xbox merupakan langkah baru dalam dunia *game*. Untuk beragam fungsionalitas penuh, Anda mesti mengeluarkan dana sekitar £ 350 (sekitar Rp 4,7 juta). Dan Anda akan dapat menikmati *game* yang semakin nyaman dan dahsyat.

Nilai: ★★★★
Harga: US$ 370 (sekitar Rp 3,4 juta)
Web: **www.xbox.com**

Nintendo GameCube

Nintendo telah memproduksi konsol *game* untuk jangka waktu yang lama, dan pengembangannya pun semakin meningkat hingga kini. Sekarang Nintendo kembali hadir dengan produk barunya dengan sistem berbasis *disc* untuk menarik perhatian para *gamer* pecintanya. Produk tersebut diberi nama GameCube.

Anehnya, selain melengkapi GameCube dengan DVD-ROM *drive* standar, Nintendo juga memutuskan untuk menggunakan *drive* khusus untuk penggunaan CD berukuran tiga inci. Artinya, Anda tidak dapat menonton film DVD pada perangkat ini. Namun ada untungnya juga karena hal ini akan mencegah pembajakan yang banyak mewabah ke PlaySation dan PS2.

Prosesor 485 MHz dalam GameCube ini dirancang oleh IBM. Dan untuk *chip* grafisnya diproduksi oleh ArtX, salah satu divisi dari ATi.

Satu hal yang mengagumkan dari GameCube ini adalah bentuknya yang mungil dan dilengkapi fungsi *handle* untuk membawa perangkat portabel ini. Pengontrolnya yang dimiliki adalah yang terbaik di antara konsol *game* lainnya.

Desainnya yang revolusioner ditampilkan lewat GameCube ini. Ukurannya lebih kecil dari pengontrol milik Xbox, tapi lebih besar dibanding PS2. Bentuknya sangat pas saat digenggam di tangan. Jari-jari Anda mampu jatuh tepat di setiap tombol fungsi.

Tersedia output AV digital dan analog di belakang mesin *game* ini, namun jangan harapkan tersedianya fasilitas untuk efek 5.1 *channel* Dolby Digital seperti yang ada di Xbox.

GameCube tidak memiliki *hardware* untuk menghasilkan efek Dolby Digital, teteapi alat ini bisa untuk menghasilkan efek yang menyerupai Dolby Pro Logic II. Sebenaranya GameCube bisa menghasilkan efek 5.1 *channel* Dolby Digital melalui *software*-nya, namun dapat mengakibatkan perubahan yang cukup besar pada tampilannya.

Di segi bisnisnya, ternyata Nintendo telah memberikan lisensi atas teknologi GameCube kepada pihak ketiga. Perusahaan pertama yang mendapatkannya adalah Panasonic, yang tengah memproduksi GameCube Q. Piranti ini akan dapat memutar film DVD sekaligus *game* untuk GameCube.

Namun, masih tak jelas apakah Panasonic juga akan mendistribusikannya di luar Jepang. GameCube diluncurkan 3 Mei lalu.

▲ **TERJANGKAU. GameCube yang kecil dan tak terlalu mahal.**

Game-nya

Sayangnya, peluncuran perangkat ini tidak diimbangi dari sisi *software*-nya. Bukannya tidak ada *game* bagus yang dimiliki GameCube. Namun, kebanyakan hanyalah pengembangan dari *game* sebelumnya.

Tidak ada yang baru. *Wave Race: Blue Storm*, misalnya, merupakan adaptasi dari *game* pembalap jet ski N64 yang menampilkan efek air dan permukaan bergelombang. *Luigi's Mansion*, yang menampilkan Mario dari Mario's Brothers yang terkenal itu, tengah menelusuri sebuah rumah berhantu. Tampilannya sungguh menawan dan siapa pun yang menyukai *game* Mario akan menyukainya.

Game andalan ketiga adalah *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II*, sekuel dari *Star Wars*. Tampilannya sangat bagus. Game andalan selanjutnya yang diperkirakan akan menjadi *game* top adalah bertajuk *Starfox Adventures*. *Game* ini akan diluncurkan bersamaan dengan judul-judul lainnya yang segera menyusul, seperti *Zelda* dan *Perfect Dark*.

Tambahan-tambahan

Tidak tersedia perangkat untuk pengkoneksian dalam GameCube. Akan tetapi, mendatang akan segera dirilis *broadband adapter* dan modem 56K oleh Nintendo. GameCube juga akan mampu menerima kartu SD memori dengan adapter. Akan ada pula kabel khusus yang digunakan untuk GameBoy Advance, yang dapat berfungsi sebagai *controller* bagi GameCube.

Ke Depan

Ke depannya, GameCube bisa tergantung pada pihak ketiga untuk mendukung software-software gamenya. Tampaknya standar untuk *software* game Nintendo ini memang cukup tinggi, tidak sembarang dipilih. Hal tersebut dikarenakan banyak yang membeli konsol games hanya untuk memainkan games eksklusifnya.

Kesimpulan

GameCube merupakan konsol murah yang cukup menjanjikan bagi kelanjutan generasi konsol *game*. Kemungkinan akan banyak dilirik karena segi ekonomisnya.

Nilai: ★★★★★
Harga: US$ 250 (sekitar Rp 2,3 juta)
Web: www.nintendo.com

◀ **BALAP TERYAHUD. Gran Turismo 3, game balapan paling menantang.**

Sony PlayStation2

Ketika pertama kali SonyPlaystation2 muncul, perangkat ini memiliki spesifikasi tinggi tapi tidak didukung oleh *game* yang sesuai. Ada isu yang beredar bahwa Sony meluncurkan PS2 ini dimaksudkan untuk menyaingi Sega Dreamcast, yang kini sudah tutup.

Banyak pihak mengeluh bahwa PS2 ini sangat susah

untuk di program. Untungnya, Sony segera memperbaiki dan kini PS2 menjadi *platform game* yang cukup dominan.

Laju dari sejumlah *game* top pun mulai mengalir deras seiring diluncurkannya PS2. Bahkan PS2 pun terangkat penjualannya lantaran *game* tersebut, misalnya *Gran Turismo* yang beken itu.

Salah satu kelebihan yang ditawarkan oleh PS2, yang tidak dimiliki oleh konsol lain, adalah kompatibilitasnya. Sony mengerti bahwa para pembeli PS2 pasti pernah memiliki konsol PlayStation sebelumnya. Karena itu, PS2 dirancang agar dapat memainkan *game* yang ada di seri PlayStation sebelumnya.

Prosesor yang berjalan di PS2 adalah prosesor 296 MHz, terendah di antara kedua konsol lainnya. Namun ini bukan berarti, kemampuannya pun lebih rendah.

Dengan prosesor tersebut juga berarti Anda tidak bisa mendapatkan efek suara Dolby Digital. Namun PS2 sudah disertai sebuah port optik digital. Port ini bisa jadi *output* untuk sinyal Dolby Digital saat DVD film di putar, saat *game* yang memiliki *soundtrack* Dolby Digital di dalam *software*-nya dimainkan.

Tidak dapat di pastikan mengapa Sony memutuskan hanya melengkapi PS2 dengan dua port *controller*. Jika Anda ingin bermain berempat, Anda mesti membeli sebuah kabel "multi-tap".

Controller-nya sendiri mirip dengan yang dimiliki konsol sebelumnya, PlayStation, yaitu model "dual-Shock". Pengontrol ini bisa dibilang sebagai yang terbaik yang banyak dikenal oleh para *gamer*, dan ditingkatkan kembali kemampuannya pada PS2.

▲ **TERATAS. PlayStation2, konsol idaman gamers.**

Game-nya

Sebuah *game* biasanya tidak akan langsung beken. Ini butuh waktu. Tapi tidak untuk *game*-nya PS2. *Gran Turismo 3*, misalnya, banyak dibilang sebagai *game* balap terbaik yang pernah dibuat. Dengan tampilan kemampuan mobil yang menawan dan mudah dikendalikan, *game* ini semakin digemari.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty adalah *game* yang paling ditunggu oleh para *gamer* PS2. Dengan peningkatan tampilan dan keterampilan permainan, *game* ini pantas di pertimbangkan menjadi *game* andalan. *Game* PS2 ini dipatok harga US$ 50 (sekitar Rp 465.000).

Tambahan-tambahan

PS2 dapat digunakan untuk memutar film DVD langsung dari kotak mesinnya, sehingga boleh dibilang ini adalah konsol *2-in-1*. Perangkat ini juga didukung fasilitas port **USB** dan **FireWire**, sehingga Anda dapat menambahkan piranti eksternal ke dalamnya. Sony juga berencana untuk mengeluarkan *hard disk* untuk PS2.

Ke Depan

Perangkat ini ke depannya tetap akan menjanjikan, meski kompetisi akan semakin ketat. Dukungan oleh pendukung *software game* dari pihak ketiga yang kuat, tampaknya akan terus berlanjut hingga PS3 muncul.

Kesimpulan

Setelah kemunculannya yang menghebohkan, PS2 tampaknya memang mendominasi pasar konsol, meski mirip-mirip monopoli. Teknologinya sih biasa saja, tapi PS2 punya katalog *software* terbanyak dibanding kedua konsol canggih lainnya.

Nilai: ★★★★
Harga: US$ 370 (sekitar Rp 3,4 juta)
Web: www.playstation.com

Main Game

Jika Anda perlu perangkat yang tercanggih dan memiliki teknologi terkini, pilihlah Xbox (mahal), yang merupakan awal dari generasi konsol *game* berikutnya.

Untuk konsol berharga menengah berperforma menawan, Sony PlayStation 2 bisa Anda prioritaskan. Kalau mau yang murah namun bertenaga, Anda boleh pilih GameCube. Meski tak begitu didukung oleh *software*-nya, tak lama lagi Nintendo akan merilis *games* terbaiknya. CA|YUL

▲ **COCOK. Metal Gear Solid 2, game favorit untuk PlayStation2.**

JARGON

Broadband Mengacu pada koneksi internet dengan bandwith tinggi, seperti ADSL.

Driver Software yang dibutuhkan oleh sebuah sistem operasi agar bisa berhubungan dengan periferal. Windows memiliki banyak driver yang sudah built-in, namun hardware dengan versi terbaru biasanya juga menyertakan driver yang tidak disediakan Windows.

DVD-ROM Data berkapasitas besar dapat disimpan dalam sebuah DVD, termasuk film dengan durasi yang panjang.

FireWire Sambungan data super cepat antara PC dengan perangkat lain seperti Camcorder.

Kartu Grafik Bagian dari PC yang berfungsi untuk menampilkan image di monitor.

Hard disk *Drive disk* kapasitas besar yang dapat dimasukkan ke dalam PC, dan digunakan untuk menyimpan beragam aplikasi dan data yang dibuat di PC.

Prosesor Chip yang menjadi otak dari komputer. Semakin cepat prosesornya, semakin bagus performa si komputer.

USB Universal Serial Bus. Standar untuk koneksi internal antarperiferal seperti scanner dan printer ke PC.

Ketika Angan Jadi Kenyataan

Seberapa akuratkah sains yang tergambar dalam film dan TV? Kami mencoba melihat bagaimana teknologi dalam fiksi ilmiah bisa menjadi fakta ilmiah.

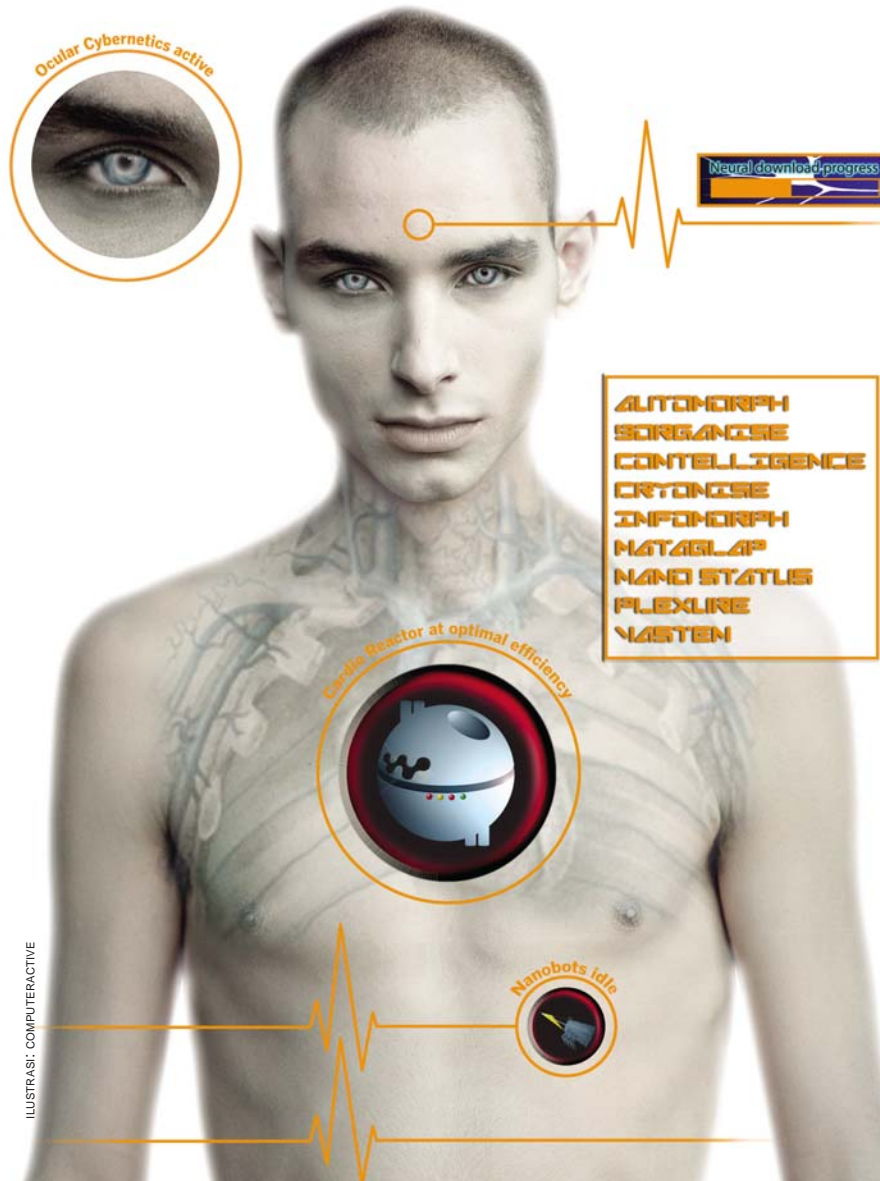
Ocular Cybernetics active

Neural download progress

AUTOMORPH
SORGANISE
CONTELLIGENCE
CRYONISE
INFOMORPH
METAGLAP
NANO STATUS
PLEXURE
VASTEN

Cardio Reactor at optimal efficiency

Nanobots idle

ILUSTRASI: COMPUTERACTIVE

Anda pernah menonton film *The Day the Earth Stood Still*? Film ini produksi tahun 1951. Dan 50 tahun lalu, teknologi yang disajikan pada film itu mampu membuat para penontonnya berdecak kagum.

Mereka menyaksikan *alien* (makhluk asing) dan robot raksasa yang pintar. Kala itu, teknologi semacam itu hanyalah imajinasi dari para penulis.

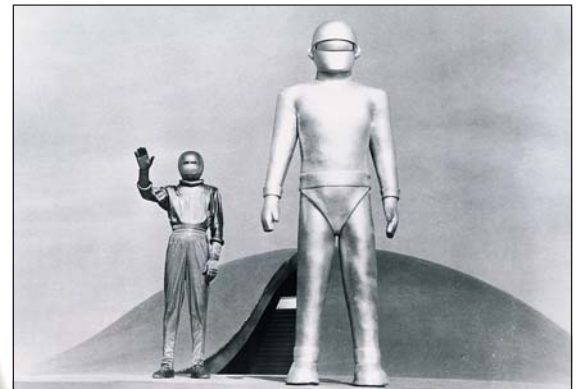
Kini, kita memiliki PC, ponsel, kamus elektronik, robot yang bisa mengoperasikan sistem komunikasi, bahkan menolong manusia. Lalu, pertanyaan yang muncul: akan seperti apa dunia kita, misalnya, 50 tahun mendatang?

Pada tahun 1950-an, era Perang Dingin, penonton film disuguhi Gort – robot raksasa raksasa yang didasarkan pada teknologi yang dapat mereka percayai. Jika saja yang mereka lihat *humanoid* C3PO dari *Star Wars*, atau **android** Ash dari *Alien*, atau robot pembunuh versi *Terminator*, waktu itu mereka tentu akan menganggap teknologi ini sudah sangat maju.

Dengan terus berkembangnya ilmu pengetahuan, film-film fiksi ilmiah pun semakin terdorong bergerak cepat, bahkan jauh lebih cepat. Bagaimanapun, yang dilakukan para penulis skenario film adalah mendobrak keterbatasan ilmiah. Dan tanpa disadari, dalam melakukan ini, mereka telah memberi prediksi mengenai teknologi di masa depan, serta efek yang ditimbulkan pada masyarakat dan keseharian kita.

Semakin Canggih

Tak dapat dipungkiri, teknologi komputer memang telah mengubah hidup kita, meskipun tidak secara

▼ **GORT. The Day the Earth Stood Still yang menampilkan robot Gort.**

langsung. Mungkin saja bila kita saksikan dalam konteks sekarang, robot Gort akan kelihatan konyol karena pada zaman ini kita telah melihat teknologi yang jauh lebih maju.

Film-film dan acara-acara TV seperti tiada henti bercerita tentang robot dan kecerdasan buatan (**artificial intelligence/AI**). Semakin baru film tersebut, semakin maju lagi teknologi yang dilibatkan. Bisa jadi, apa yang sebelumnya hanya merupakan fiksi ilmiah dapat menjadi fakta ilmiah.

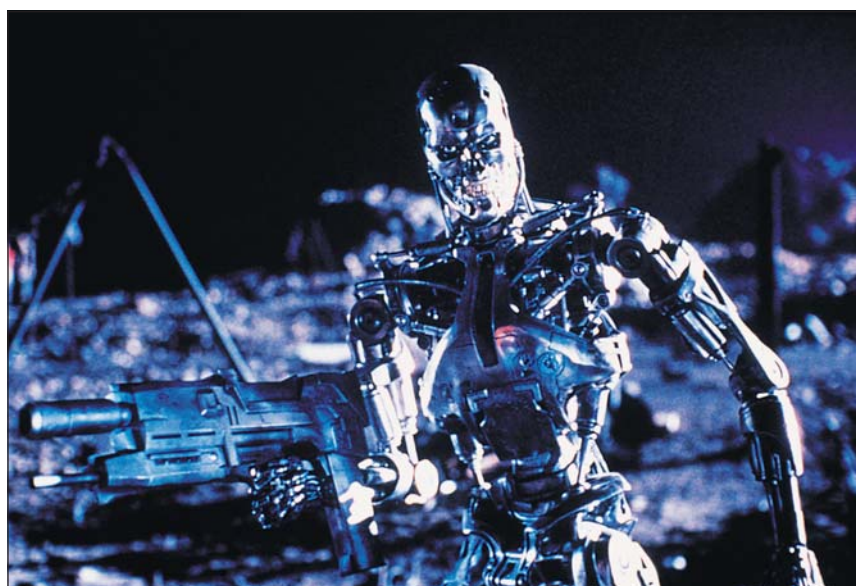
Ambil contoh serial *X-Files* yang pernah kita saksikan di sebuah stasiun televisi. Agen Fox Mulder mengira ia menginjak seekor kecoak. Nyatanya benda tersebut adalah sebuah robot mini yang digunakan sebagai kamera pengintai. Apakah ini sulit diterima akal?

Para ilmuwan di Universitas Georgia Tech Amerika Serikat, dan di beberapa tempat lainnya, kini tengah mengembangkan robot-robot mini seukuran serangga. Rencanyanya, robot tersebut akan difungsikan sebagai pengintai.

Prototipe robot telah digunakan untuk mencari para korban bencana 11 September 2001 di New York. Dilengkapi sensor, lampu dan kamera video, robot-robot itu dikirim ke tempat-tempat yang tidak dapat dijangkau manusia, untuk mencari mereka yang masih selamat.

Tujuan akhirnya tentu saja menciptakan sebuah ras *artificial intelligence*. Namun akankah mereka terlihat sebagai *android* dalam film *Blade Runner* atau *Artificial Intelligence*? Ataukah mereka akan terlihat seperti **cyborg** sebagaimana diperankan oleh Arnold Schwarzenegger dalam film *Terminator*? Bila Anda mengira semua itu tidak mungkin, coba deh Anda pikirkan lagi.

▲ **PENUH EKSPRESI. Ekspresi wajah Kismet dapat berubah-ubah, tergantung emosinya.**

▲ **BERLEBIHAN. Robot seperti pada film Terminator ini tidaklah seakurat riset AI pada kenyataannya.**

Kismet si Android

Untuk *android*, kita punya contoh nyatanya. Kismet merupakan sebuah proyek riset para ilmuwan Massachusetts Institute of Technology (MIT). Teknologi untuk menciptakan *android* ini sangat luar biasa.

Robot *antropomorphic* tersebut masih bayi dan tidak berbentuk manusia. Kismet tidak lebih dari sebuah komputer yang kompleks dengan beberapa fitur khusus, seperti *software* penglihatan dan pendeteksi suara. Kismet juga memiliki alis mata yang dapat bergoyang naik-turun sesuai emosinya.

Hampir semua yang dibutuhkan dalam bentuk kehidupan semacam itu sedang diteliti atau dikembangkan. Tidak hanya komputer diprogram untuk belajar dari pengalaman (kendati belum ada hasil riset AI yang nyata sejauh ini), namun para ilmuwan juga sedang mengembangkan produk yang dikenal dengan nama *smart material* – berbentuk lempengan logam, yang dapat mengingat beragam bentuk benda.

Kulit buatan bukan lagi sekadar fiksi ilmiah. Begitu pula teknologi penglihatan, suara, biometrik dan sensor, yang telah digunakan setiap hari. Membuat alat-alat tersebut lebih manusiawi merupakan bagian yang mudah.

Chip dalam Tubuh

Ian Pearson, seorang ilmuwan BTexact yang juga salah satu **futurolog** terkemuka di Inggris, mengatakan: "Mesin mungkin akan melampaui kemampuan berpikir manusia pada tahun 2010, dan bahkan akan mempunyai emosi layaknya manusia. Pada titik tertentu, mereka akan mengembangkan kesadaran diri dan kita mungkin harus menegosiasikan hak-hak mereka."

Barangkali banyak yang tidak setuju dengan komentar ini, tapi kebanyakan hanya berdebat kapan prediksi ini bakal terjadi. Pearson juga meramalkan bahwa mesin-mesin pandai sudah akan ada 20 tahun lagi. Binatang piaraan robot sudah akan mulai dijual tahun 2005 nanti.

Mungkin kita berpikir komputer telah menjadi bagian dari keseharian kita. Namun film menunjukkan bahwa manusia bahkan dapat dikontrol lewat komputer. Misalnya saja, komputer dapat menjadi bagian dari

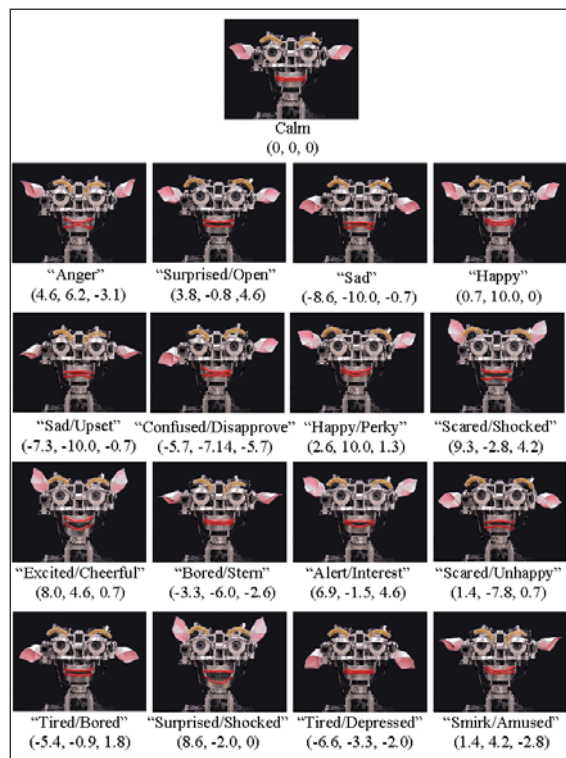
JARGON

Android Robot yang biasanya berbentuk manusia.

Artificial Intelligence Kepandaian buatan; yang dimaksud adalah kepandaian mesin atau komputer.

Implantasi chip Penanaman *chip* di dalam tubuh manusia.

Cyborg Cyber organism. Manusia yang beberapa bagian tubuhnya terbuat dari mesin.

Clone Individual yang berasal dari sebuah sel tunggal individual yang asli.

▲ **BIONIK. Lee Majors menjadi manusia bionik dalam The Six Million Dollar Man.**

organ tubuh kita. Ketika satu bagian tubuh telah aus, kita dapat meng-**clone** bagian tubuh tersebut dan menggantinya.

Konsep *cyborg* ini telah lama digunjingkan, paling tidak sejak film *The Six Million Dollar Man* muncul pada tahun 1970-an, dan beberapa langkah pengembangan memang telah dilakukan. Pada versi *Robocop*, misalnya, operasi untuk menyembuhkan atau mengganti bagian tubuh dengan mesin telah menjadi sebuah rutinitas.

Manusia juga menjadi semakin pintar. Pada film *Johnny Mnemonic*, Keanu Reeves membawa informasi di otaknya, yang kemudian ditransfer ke komputer. Informasi ini kelak dapat di-*download* ke lokasi lainnya.

Otak kita adalah pemroses informasi, dan menurut para peneliti, kita hanya dapat meningkatkan kualitas otak sebesar 25 hingga 50 persen. Karenanya, ide transfer informasi ala Johnny Mnemonic ini kedengarannya menarik sekali.

Para ilmuwan telah bereksperimen dengan **implantasi chip** untuk pendengaran dan – baru-baru ini – untuk penglihatan dan gerak. Percobaan telah dilakukan. Mereka mengambil sel-sel saraf dari lintah dan menghubungkannya ke komputer. Pada manusia, menurut mereka, kita hanya perlu menemukan perantara untuk meng-*upload* atau men-*download* informasi ini.

Mungkin perantara yang dimaksud akan tercipta dengan teknologi *nano* (**nanotechnology**). Robot-robot yang ukurannya lebih kecil dari sel darah akan bekerja melalui pembuluh darah untuk meletakkan *nanochips* dalam tubuh kita, misalnya. Pada akhirnya, Pearson percaya bahwa kita akan dapat berhubungan langsung dengan komputer, dan tidak harus melalui perantara lagi.

Manusia pun dapat hidup selama ratusan tahun, kalau toh tidak selamanya. Pearson percaya bahwa *chip* pada otak kita yang berfungsi menyimpan ingatan akan tersedia, bila tidak untuk kita saat ini ya untuk generasi berikutnya.

"Anak saya lahir tahun 1994," jelas Pearson, "saat kehidupan nyatanya harus berlalu, kemungkinan ia akan dapat mengawetkan ingatannya sebagai *backup* sebuah *network* komputer, untuk di-*download* ke tubuh *android* atau *cyborg*."

Masih menurut Pearson, kualitas yang membedakan manusia dengan mesin mungkin akan ada pada kehidupan artifisial dalam kurun waktu 40 hingga 60 tahun.

Karena kita ini terdiri atas darah dan daging, maka kita butuh dokter. Dalam film, dokter ini dapat berujud manusia, *android*, atau bahkan holografi. Dalam kehidupan nyata nantinya, para dokter akan meminta saran pada komputer, tindakan apa yang harus dilakukan.

Komputer akan menggunakan alat-alat diagnosis untuk menganalisis masalah dan menawarkan pemecahannya. Hal tersebut dipakai oleh kebanyakan dokter. Operasi atau pembedahan jarak jauh akan menjadi hal yang biasa.

Kemungkinan besar semua itu akan terjadi. *Telemedicine* saat ini telah di praktekkan oleh robot-robot medis yang melakukan operasi rumit yang tidak dapat dilakukan oleh dokter.

Bahkan realitas virtual memiliki peran pada dunia medis di masa depan, sehingga mungkin kita hanya perlu menunggu 10 hingga 30 tahun lagi untuk merealisasikan hal ini.

Teknologi Masa Depan

Di kehidupan yang akan datang, akan ada banyak masalah. Kegiatan kriminal akan memanfaatkan teknologi komputer untuk berganti identitas atau menghapuskan ingatan. Satu dari film-film yang menggambarkan secara nyata ide ini adalah *Total Recall* produksi tahun 1990.

Pada film tersebut, ingatan akan masa lalu Arnold Schwarzenegger dihapus, dan sebuah identitas baru dimasukkan sebagai gantinya. Untuk mereka yang mengganggap ide serupa terlalu dilebih-lebihkan, lihatlah teknik realitas virtual, implantasi *chip*, dan obat penambah daya ingat. Apakah ini berlebihan?

Sebuah program komputer saat ini telah digunakan oleh para penegak hukum di AS, untuk melihat apakah seorang tersangka berbohong atau tidak. Program ini telah berjasa mengeluarkan seseorang dari daftar tersangka.

Sistem pengenal sidik jari, Farwell Brain, diterapkan berdasarkan anggapan bahwa otak tidak pernah melupakan apa yang dilihat, dan memberikan tanda berupa gelombang listrik bila melihat gambar-gambar yang dikenal.

Lantas, apakah fiksi ilmiah semuanya tentang ramalan masa depan? Pada sebuah wawancara, seorang penulis fiksi ilmiah bernama Arthur C. Clarke mengemukakan: "Kami, para penulis fiksi ilmiah, tidak pernah berusaha memrediksi. Kami berbuat sebaliknya. Seperti yang pernah dikatakan teman saya Ray Bradbury, 'Kami melakukan hal ini bukan untuk memprediksi masa depan, namun untuk mencegahnya'." CA | FENNY

▶ **TERHAPUS. Seluruh identitas anda dapat dihapus dan diprogram ulang.**

JARGON

Futurolog Ahli futurologi. Futurologi merupakan ilmu yang mempelajari kemungkinan-kemungkinan di masa depan, berdasarkan tren masa kini.

Nanotechnology Teknologi yang memanipulasi material berukuran kecil (atom atau molekul) untuk membangun alat-alat mini; misalnya, *chip* atau robot.

Membuat Bingkai Dokumen Cantik

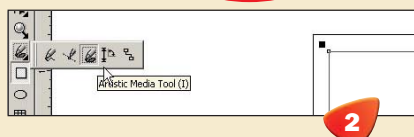
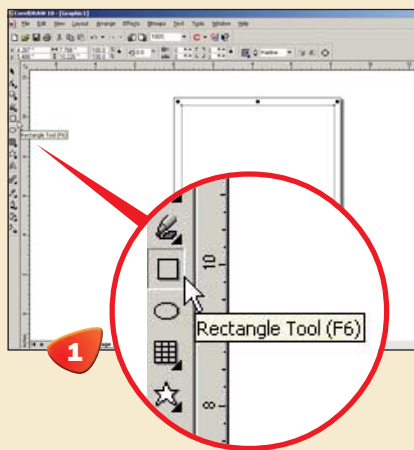
Membuat dokumen bak piagam penghargaan ternyata mudah.

Menghias dokumen memang beragam caranya. Salah satunya adalah dengan memberi bingkai pada sekeliling dokumen tersebut. Seperti piagam penghargaan, misalnya. Gambar yang ingin dijadikan bingkai pun bisa kita pilih sesukanya. Mau tahu caranya? Pakai saja Corel Draw. Gampang kok membuatnya. YUL

ILUSTRASI: VIKY

EDISI 27

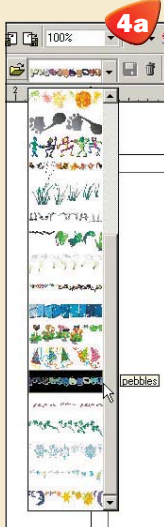
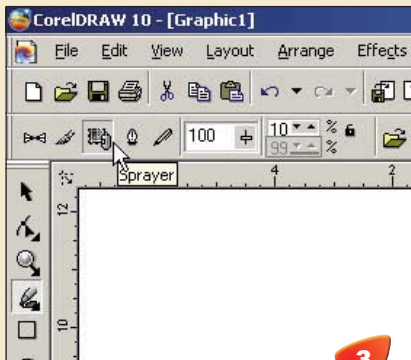
LANGKAH 1

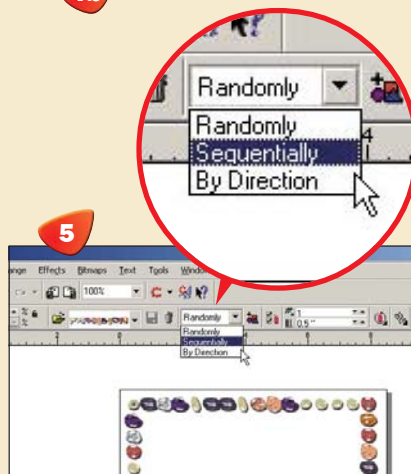
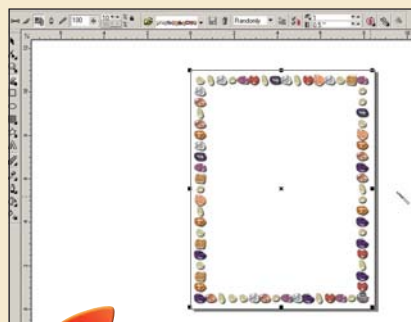
Buka aplikasi Corel Draw Anda. Klik [New Graphic] **pada jendela pembuka yang muncul. Pada dokumen yang baru, buatlah bingkai dasar untuk dokumen Anda dengan memanfaatkan fasilitas pembuat persegi empat. Klik** [Rectangle Tool] **pada *toolbar* di samping kiri layar. Buatlah persegi panjang mengelilingi dokumen Anda sebagai bingkai dengan bantuan *mouse* Anda.**

LANGKAH 2

Untuk menghias bingkai tadi, kita gunakan fasilitas pena [Artistic Media Tools]. ***Tools* ini biasanya ada pada *icon* keempat dari atas pada barisan *tools* di sisi kanan layar. *Tool* tersebut juga terdiri dari beberapa fasilitas, dan salah satunya adalah Artistic Media Tools yang ada di urutan ketiga dari kiri. Klik *icon* tersebut.**

LANGKAH 3

Pada menu baru yang tampil, klik [Sprayer] **pada menu di sisi atas. Setelahnya, klik terlebih dahulu kotak bingkai yang telah Anda buat tadi.**

4a

LANGKAH 4

Sekarang klik [Spraylist file list]. **Dari sana pilih gambar apa yang hendak Anda jadikan bingkai. Tampilannya memang kecil. Agar lebih jelas, mungkin Anda mesti mencobanya satu per satu. Untuk mencobanya, klik saja salah satu pilihan gambar. Dan seketika itu bingkai Anda sudah berubah rupa menjadi lebih cantik.**

LANGKAH 5

Variasi gambar di sana juga bisa Anda ubah susunannya, dengan menggunakan fasilitas [Choice of Spray Order], **yang terdiri atas pilihan Randomly, Sequentialy, dan By direction. Atau jika Anda ingin mengubah ukuran gambar, Anda bisa ubah pada** [Size of Object(s) to be Sprayed].

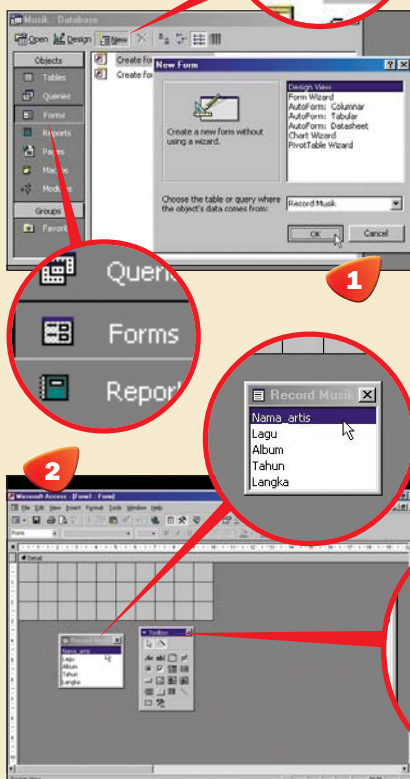
Membuat Form

Form dapat mempermudah pencarian dan mempercantik database Anda. Membuatnya pun tidak sulit.

Pada Langkah-langkah Edisi 09 yang lalu, kita telah mencoba membuat *database* musik menggunakan Microsoft Access. Kali ini, Anda dapat bereksperimen lebih jauh lagi, dengan menciptakan **form** sendiri. Dengan *form*, *database* Anda akan terlihat lebih efisien dan profesional. Kami menggunakan Microsoft Access 2000, namun Access 97 juga kompatibel. CA | FENNY

ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 1

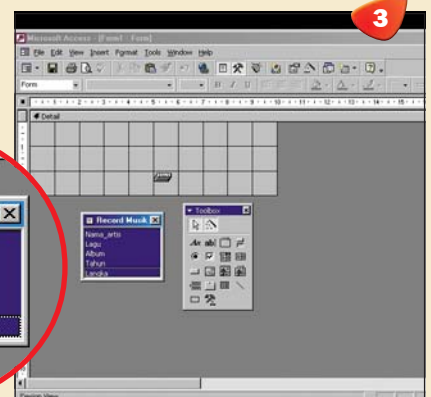
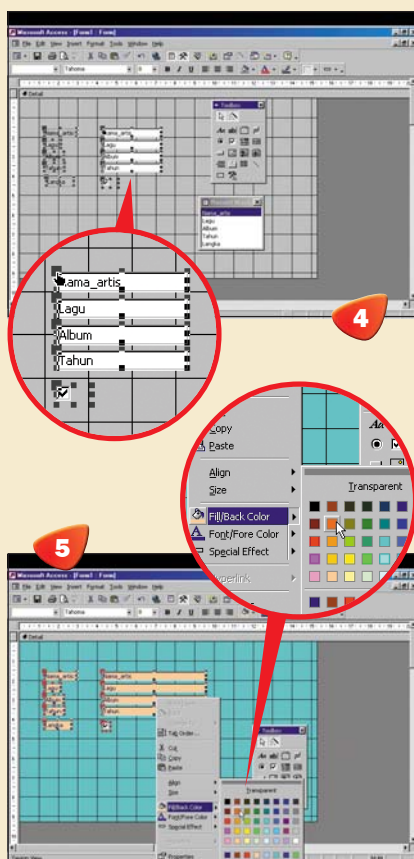
Buka aplikasi Microsoft Access Anda, dan buka *database* yang dulu telah Anda buat (misalnya: Musik). Klik folder [Form] pada kotak sebelah kiri, lalu pilih [New] pada *icon* di atasnya. Pada boks dialog yang muncul, pilih [Design View], lalu pada kotak di bawahnya, pilih dari *file* mana data yang ingin Anda gunakan berasal (misalnya: Record Musik). Klik [OK].

LANGKAH 2

Pada layar tampilan yang muncul, *form* Anda akan berwarna abu-abu. Anda dapat memperbesar layar tampilan – klik *icon* [Maximize] atau [Restore] yang terletak di sudut kanan atas layar (*icon* kedua) – untuk membantu pekerjaan Anda. Pastikan ada kotak kecil yang namanya sesuai dengan nama *file* yang Anda pilih untuk data (misalnya: Record Musik). Bila Anda tidak melihat kotak tersebut, klik [View] lalu klik pada [Field List].

LANGKAH 3

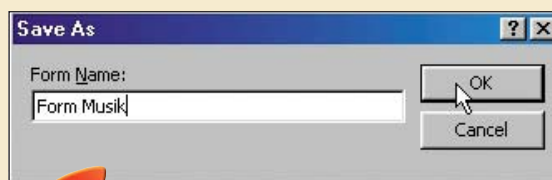
Sekarang kita akan mulai memindahkan data dari semua field dari kotak tersebut ke *form*. Tekan tombol [Shift] pada kibor, dan klik pada *field* terakhir pada kotak. Semua *field* pasti terblok. Tekan dan tahan tombol *mouse* pada bagian yang terblok tersebut, lalu drag ke *form* (yang ada *grid*-nya). Lepaskan *mouse*.

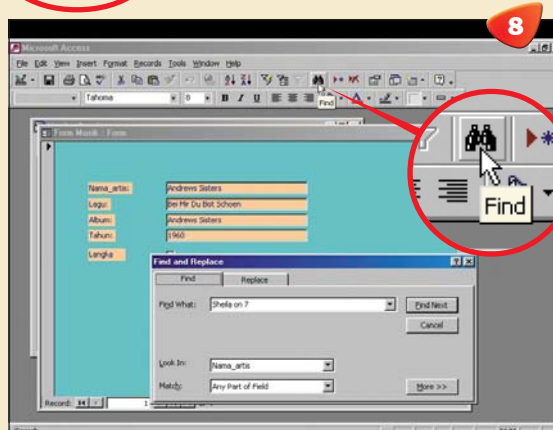
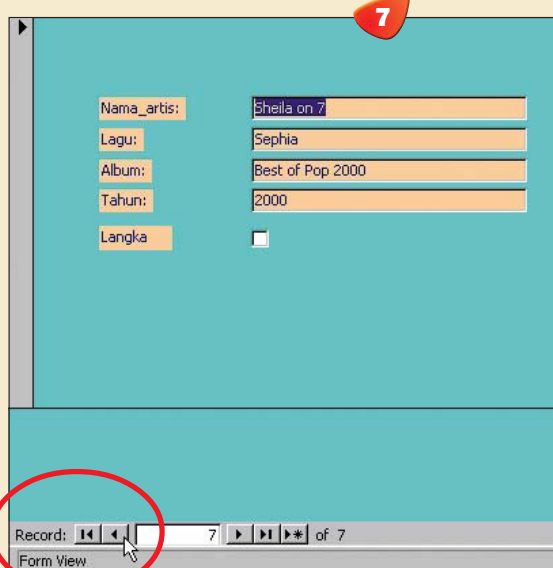
LANGKAH 4

Begitu *mouse* Anda lepaskan, seperti inilah tampilannya. Anda dapat memindahkan posisi *field* atau memperbesar ruangnya dengan menekan tanda kotak kecil pada bagian sudut masing-masing *field*. Tanda kotak yang lebih besar letaknya di sudut kiri setiap *field*, dan saat Anda dekatkan *mouse* Anda, tandanya akan berubah menjadi *icon* tangan berwarna hitam. Fungsinya adalah memindahkan posisi *field* tersebut. Kotak lainnya yang terlihat di sekeliling *field* berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil ruang *field*. Untuk memilih semua *field*, letakkan *mouse pointer* Anda pada sudut kiri atas *form*, lalu *drag* hingga ke sudut kanan bawah sehingga semua *field* terpilih.

LANGKAH 5

Setelah melakukan penataan, memperbesar atau memperkecil *field*, Anda kini dapat mempercantik form. Pada langkah ini Anda pun dapat menutup kotak *field* Record Musik agar tidak mengganggu. Anda dapat mengganti warna abu-abu *form* dengan mengeklik tombol *mouse* bagian kanan pada bagian mana saja dari *form* (pada bagian *grid*). Pada menu yang muncul, pilih [Fill/Back Color]. Sebuah palet warna akan muncul. Pilih warna yang diinginkan. Anda pun dapat mengubah warna *heading field* dengan mengeklik kanan di dalam kotak *field* tersebut, dan mengulangi langkah ini. Untuk mengubah warna *font* (teks), klik [Font/Fore Color] yang terletak di bawah [Fill/Back Color].

LANGKAH 6

Simpanlah *form* Anda. Klik [File] lalu [Save]. Pada boks dialog, berikan nama yang sesuai. Anda dapat menggunakan spasi pada nama *file*. Klik [OK], maka kotak ini akan menutup dan Anda akan kembali ke layar *form*. Perhatikanlah bahwa nama *file* di sudut kiri atas layar Access telah berubah. Anda dapat melihat seperti apa jadinya *form* ini dengan mengeklik [View] dan memilih [Form View].

LANGKAH 7

Setelah mengeklik [Form View], seperti inilah tampilannya. Data-data pada setiap *field* akan ditampilkan sesuai dengan urutannya. Gunakan tombol-tombol pada *Record bar* (letaknya di bagian paling bawah layar) untuk mencari rekor Anda, atau pindah dari rekor satu ke rekor lainnya. Tombol paling kiri akan membawa Anda ke rekor awal, dan tombol kedua dari kanan akan membawa Anda ke rekor akhir. Tombol kedua dari kiri (sebelum kotak yang berisi angka) digunakan untuk mundur satu rekor, dan tombol setelah kotak untuk yang sebaliknya.

LANGKAH 8

Tutuplah *form* Anda dengan mengeklik tanda silang pada sudut kanan atas layar. Anda akan kembali pada jendela Database. Bila Anda ingin membuka *form* tersebut, klik folder [Form] seperti pada Langkah 1, dan klik dua kali pada nama *form* Anda. Cobalah cari nama lagu, album, atau artis dengan fungsi [Find and Replace]. Pada *form*, klik *icon* [Find] yang terletak pada *toolbar* (lihat gambar). Pada boks dialog yang muncul, tulislah nama artis atau lagu yang ingin Anda cari. Jangan lupa menspesifikasikan pada *field* mana nama tersebut berada.

JARGON

Drag Salah satu cara memilih dan memindahkan obyek dengan menekan dan menggeser *mouse pointer* pada suatu lokasi ke lokasi lainnya.

Field Kolom yang memuat data yang sama untuk tiap-tiap subyek. Misalnya: pada *field* Nama, data untuk tiap-tiap subyek adalah nama subyek tersebut.

Form Dokumen yang diformat secara efisien untuk tujuan pemasukan data. Fungsinya mirip formulir kertas yang memuat *field* dan rekor.

Rekor Semua data dari masing-masing *field* untuk satu subyek. Misalnya: rekor Sheila on 7 berisi data mengenai Sheila on 7 (nama artis), Seberapa Pantas (lagu), 2002 (tahun), dan Best of Pop 2002 (album).

Membuat Proposal Lebih Gaya (Bagian 1)

Manfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia di Word, untuk menjadikan proposal Anda tidak tampil biasa-biasa saja.

ILUSTRASI: VIKY

Format proposal biasanya kaku, dan penggunaan *font* atau jenis hurufnya pun sama dari awal hingga akhir. Hanya ukurannya saja yang disesuaikan. Padahal, tidak semua proposal harus sekaku itu. Formatnya bisa Anda modifikasi sesuka Anda sehingga terlihat lebih gaya.

Anda bisa menyusun sebuah proposal sederhana dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang tersedia di Microsoft Word. *Layout* teks dan gambar yang tidak terkesan terlalu resmi, pemilihan huruf yang lebih variatif, akan membuat proposal Anda terlihat lebih menarik.

Anda bisa melihat contoh proposal berikut ini. Kami menggunakan Microsoft Word 2000. ANDY

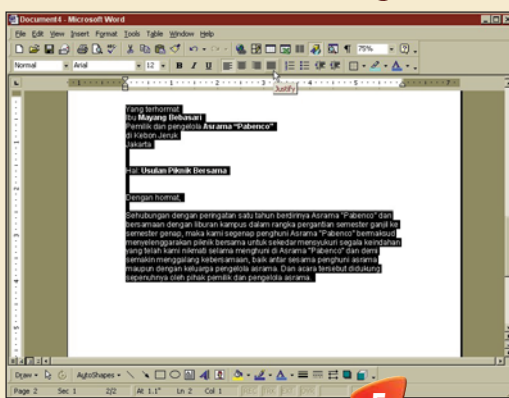
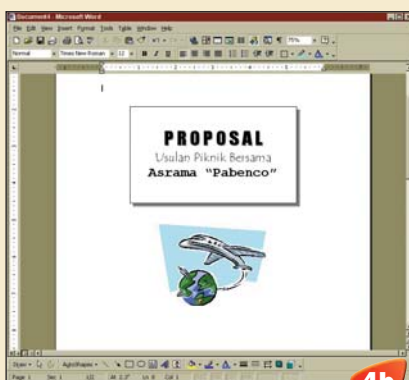
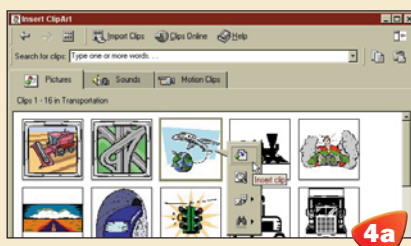
LANGKAH 1 **Bukalah Microsoft Word, dan mulailah mengetik proposal Anda pada lembar kosong tersebut. Anda bisa menggunakan satu halaman sebagai sampul depan, dengan teks bertuliskan "proposal" dengan memberikan sisipan satu spasi pada tiap-tiap huruf, sehingga bisa terkesan lebih berbobot dan enak dilihat. Lalu, posisikan teks tersebut ke agak tengah dari halaman dengan menekan [Enter] pada awal teks. Ubah jenis hurufnya, perbesar ukurannya, cetak tebal, dan beri efek bayangan. Bloklah teksnya, lalu klik menu [Format], dan pilih [Font]. Setelah muncul boks dialog, ubahlah sesuai selera Anda. Misalnya *font*-nya dengan Impact, Bold pada Font Style, Size 36, dan beri tanda centang pada kotak di sebelah Shadow pada kategori Effects untuk menambah bayangan. Klik [OK]. Masih dalam keadaan teks terblok, pencet tombol [Center] pada *toolbar* untuk menengahkan teks. Atau bisa juga Anda klik menu [Format], [Paragraph], lalu pada [Alignment] pilih [Centered].**

LANGKAH 2 **Setelah itu bisa Anda tambahkan teks di bawahnya untuk menjelaskan judul proposalnya. Dengan pemilihan *font* dan ukuran yang sesuai selera Anda. Untuk mempermanis, Anda bisa tambahkan kotak pada sekeliling teks tersebut. Untuk memunculkan *toolbar* [Drawing], kliklah menu [View], pilih [Toolbar], lalu [Drawing]. Atau tekan tombol [Drawing] pada *toolbar*. Setelah *toolbar*-nya muncul, pilih tombol bergambar kotak (Rectangle). Bentuklah kotak mengelilingi teks judul. Kotak yang terbentuk tersebut akan menutup teks, maka Anda harus memindahkannya di belakang teks. Dalam keadaan kotak terpilih, klik [Draw] pada *toolbar* Drawing, pilih [Order], lalu [Send behind text].**

LANGKAH 3

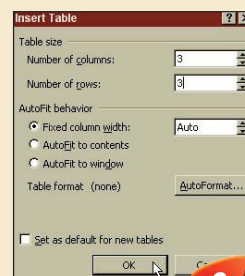
Tambahkan kesan bayangan pada kotak tersebut, dengan memencet tombol [Shadow] pada *toolbar* Drawing – tentu kotak dalam keadaan sudah terpilih. Pada pilihan *shadow* yang muncul, Anda bisa memilihnya dengan langsung mengekliknya. Untuk bayangan yang umum (posisi bayangan berada di kanan bawah), pilihlah [Shadow Style 6].

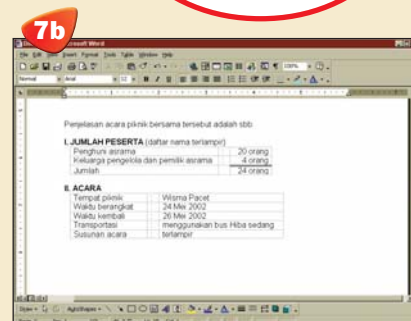
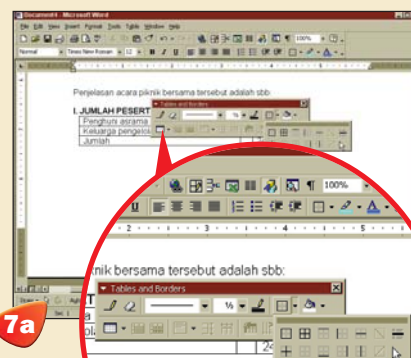
LANGKAH 4

Agar lebih semarak, tambahkan gambar di bawahnya. Klik menu [Insert], [Picture], lalu [Clip Art]. Klik kategori gambar Transportation, maka akan muncul gambar-gambar tentang kendaraan. Pilih salah satunya, klik, lalu *insert clip*. Tutup jendela Clip Art, atur posisi dan ukurannya.

LANGKAH 5

Setelah halaman judul atau sampulnya selesai, mulailah mengetik proposalnya di halaman kedua. Anda bisa memulainya dengan mencantumkan seseorang yang dituju dalam proposal tersebut, perihal apa proposal tersebut dibuat, lalu diikuti dengan maksud dan tujuannya. Untuk pemilihan *font*-nya, yang mudah dibaca tentunya ukuran standar. Biasanya *font* yang digunakan adalah Arial dan Times New Roman berukuran 11 atau 12. Agar terlihat rapi, sebaiknya Anda atur format Justify (rata tengah). Dan pengaturan tebal (*bold*) disesuaikan dengan kebutuhan. Bahkan pada bagian-bagian kalimat tertentu bisa juga Anda beri warna. Blok terlebih dahulu kata atau kalimatnya, lalu klik [Format], [Font], dan pada [Font Color] pilihlah warna kesukaan Anda.

LANGKAH 6

Penulisan selanjutnya diikuti dengan penjelasan mengenai acara, keterangan jumlah peserta acara tersebut, proses transportasi, dan anggaran biayanya. Cara penulisan menggunakan tabulasi yang menyertakan jumlah hitungan sederhana bisa Anda tulis secara langsung, dengan menggunakan fungsi tombol [Tab], atau bisa juga dengan menggunakan bantuan tabel. Tabel tersebut bisa disembunyikan sehingga tidak terlihat saat dicetak. Untuk memasukkan tabel, klik menu [Table], [Insert], lalu [Table]. Masukkan angka untuk baris dan kolom yang Anda perlukan.

LANGKAH 7

Atur ukuran kolom secara manual sesuai kebutuhan, dengan men-*drag* tabulasi (Move Table Column) di bawah *toolbar*. Anda bisa memainkan garis-garis pada tabel untuk menyembunyikan dan menampilkan bagian-bagian tertentu saja. Klik menu [Table], pilih [Draw Table]. Maka akan muncul jendela Tables and Borders. Blok bagian tabel yang akan Anda atur *border*-nya, lalu klik tombol pengatur *border*. Garisnya pun bisa Anda tentukan ukuran, warna dan jenisnya.

Menambah
Kipas pada PC

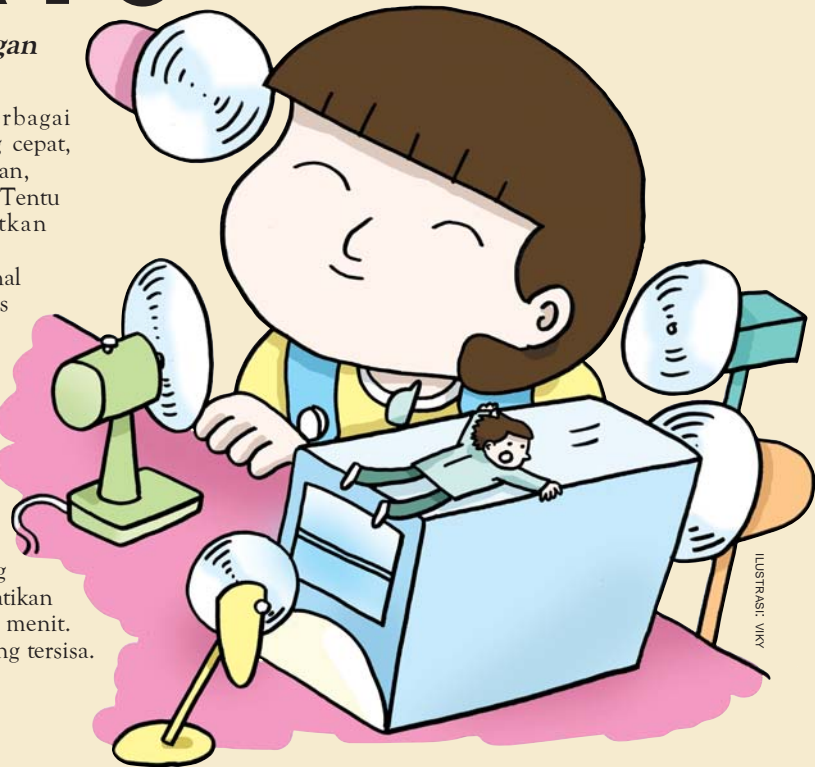
Jagalah agar PC Anda tetap dingin dengan memasang kipas tambahan.

Jika komputer Anda dipenuhi dengan berbagai peralatan tambahan, seperti kartu grafik yang cepat, TV *card*, *hard disk* cadangan atau *drive* tambahan, maka komputer Anda akan menjadi cepat panas. Tentu komputer yang cepat panas bisa mengakibatkan kerusakan.

Solusi yang paling mudah untuk menghindari hal tersebut adalah dengan memasang *fan* atau kipas tambahan. Siapkan sebuah kipas komputer dan kabel yang diperlukan. Anda juga butuh obeng yang pas untuk membuka *casing*-nya dan memasangkan sekrup pada kipas baru Anda.

Kipas Anda tersebut harus dilengkapi dengan kabel serial yang terhubung dengan dua colokan. Colokan tersebut akan digunakan untuk membagi *power supply* ke peralatan lainnya di dalam komputer, contohnya **CD-ROM** *player* atau *hard drive*.

Waktu yang Anda perlukan untuk memasang kipas tersebut kira-kira satu jam. Terlebih dahulu, matikan komputer Anda, dan biarkan "dingin" sekitar 15 menit. Hal ini juga akan menghentikan kerja dari listrik yang tersisa.

CA | ANDY

ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 1

Pastikan bahwa Anda dan komputer Anda terhindar dari listrik statis. Idealnya sih Anda memakai kaos tangan yang bisa Anda beli di toko-toko komputer. Lepaskan semua kabel yang terhubung (*power*, *mouse*, kibor, monitor, *printer* dan lainnya) di bagian belakang komputer Anda, sehingga memudahkan kerja Anda. Anda bisa juga membuat catatan tentang letak-letak sambungan tersebut agar saat Anda mengembalikan lagi tidak lupa. Lalu, buka *casing* komputer yang biasanya terpasang dengan sekrup jenis kembang. Anda mungkin cukup membuka *casing* sebelah (satu sisi) saja.

1

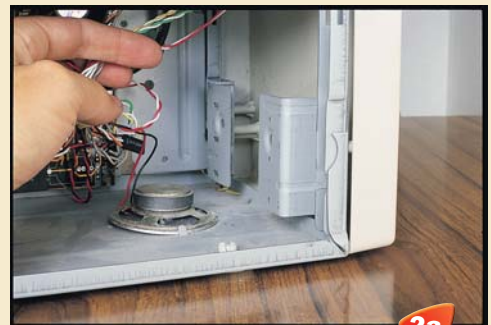
LANGKAH 2

Lihat bagian dalam komputer Anda, dan cobalah mencari tempat yang aman dan nyaman untuk meletakkan kipas Anda. Ada semacam kurungan logam yang bisa Anda gunakan untuk melindungi kipas tersebut. Atau, Anda bisa juga memanfaatkan gantungan plastik yang bisa disatukan dengan *casing* (bisa diklip atau dibaut). Jika gantungan plastik tersebut tersedia, cobalah untuk memindahkannya tersebih dahulu. Jika klipnya sudah berada di tempatnya, berarti Anda bisa dengan mudah mengambilnya dengan menekan bagian sisi gantungan tersebut dan keluarkan secara perlahan. Pastikan Anda memilih tempat yang nyaman untuk meletakkan kipasnya. Dan yang perlu diingat, kabel kipas harus bisa menjangkau motherboard.

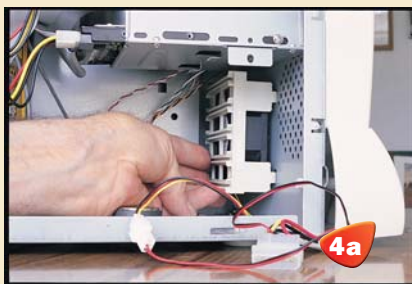
2a

2b

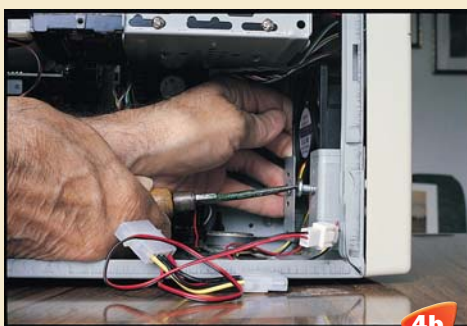
3

4b

LANGKAH 3

Kabel-kabel yang terletak pada kipas mempunyai dua colokan. Colokan tersebut digunakan untuk berbagi suplai *power* ke bagian peralatan lainnya, seperti *drive* CD-ROM atau *hard disk*. Jangan khawatir, ini tidak akan mengganggu kerja alat-alat tersebut.

Cari pasangan colokan yang akan dituju, misalnya *drive* CD-ROM Anda (berwarna putih dan agak lebar). Tarik lepas colokan tersebut, dan pasangkan salah satunya dengan colokan dari kipas (memang hanya salah satu yang cocok). Dan pasangkan colokan satunya lagi dari kipas ke *player* CD-ROM. Pastikan bahwa kipas masih tetap berada pada tempatnya, dan terhubung.

4a

LANGKAH 4

Lepas colokan yang terhubung ke kipas, dan sambung kembali colokan yang Anda lepaskan seperti pada langkah sebelumnya. Sekarang letakkan kipas di dalam *casing*. Jika tidak ada petunjuk pada kipas harus menghadap ke mana saat kipas dipasang, maka sisi dari kipas yang terdapat casing pelindung di atas baling-baling dan labelnya harus menghadap ke dalam (internal) dari komputer. Anda mungkin perlu menambahkan sendiri sekrup-sekrup untuk memasang kipas tersebut, atau tekan kipas secara perlahan ke *casing* plastik (ditahan dengan klip plastik dan penyangga).

LANGKAH 5

Dengan kipas yang terpasang, pasangkan dua colokan kipasnya. Salah satunya harus terhubung dengan alat yang suplai *power*-nya dibagi (misalnya *drive* CD-ROM). Konektor lainnya harus terhubung ke *power supply* yang terpasang ke *drive* CD-ROM. Sambungannya harus benar-benar kuat. Pastikan juga tidak ada yang merintangi pergerakan semua bagian. Pastikan di mana koneksinya terhubung (dengan kata lain, colokan dari kipas), warna pada masing-masing kabel harus sesuai dengan yang ada di colokan yang ditancapkan.

5

LANGKAH 6

Periksa hasil kerja Anda, pastikan koneksi-koneksi dan kipasnya dalam keadaan baik. Pasang kembali *casing* komputernya, dan pasang (sambungkan) kembali semua colokan-colokan (*power*, *mouse*, kibor, monitor, printer dan lainnya) yang ada di belakang komputer. Lihat kembali catatan yang telah Anda buat saat membongkarnya, cocokkan, sehingga masing-masing berada pada tempatnya. Sekali lagi pastikan semua telah terpasang sesuai tempatnya, sebelum melangkah ke tahap berikutnya.

6

LANGKAH 7

Hidupkan komputer Anda dan dengarkan kipasnya. Pastikan tidak ada suara yang berlebihan atau getaran yang disebabkan oleh kipas tersebut. Jika komputer Anda sudah siap (normal), coba gunakan peralatan yang membagi suplai *power* dari kipas, misalnya dengan memutar CD pada CD-ROM *drive* Anda.

7

JARGON

CD-ROM Singkatan dari Compact Disk – Read Only Memory; sebuah lempengan plastik kecil yang mampu menyimpan data hingga 650 Mb, dan hanya dapat dibaca.

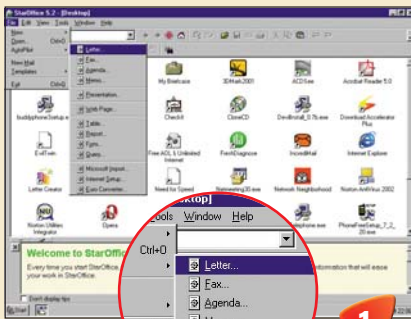
Motherboard Papan sirkuit utama di dalam komputer, yang memungkinkan semua komponen pendukung komputer terhubung dan terpasang.

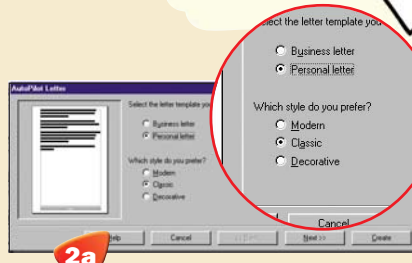
Memilih **Template Surat**

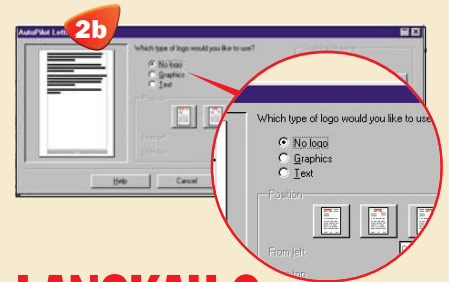
Tambahkan berbagai atribut surat dan juga gambar pada surat Anda, dengan menggunakan StarOffice Writer.

Pada komputeraktif edisi 20 (30 Januari 2002), kami pernah menampilkan langkah-langkah yang menunjukkan pada Anda bagaimana mendapatkan dan menginstal software *StarOffice – aplikasi semacam Microsoft Office yang gratis dari Sun Microsystems. Jika Anda belum membaca langkah-langkah pada edisi tersebut, Anda bisa men*-download-*nya dari situs* **www.sun.com**.

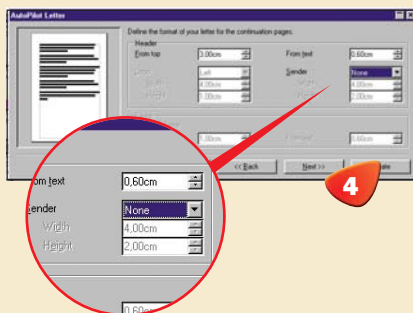
Dalam langkah-langkah berikut ini, kami memperkenalkan komponen dari aplikasi StarOffice yang mungkin bakal sering Anda gunakan, yaitu pengolah katanya. Setelah mengikuti langkah-langkah berikut ini, Anda akan dapat menulis, mengatur dan menyimpan surat dengan menggunakan StarOffice Writer. CA | IYAN

ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 1

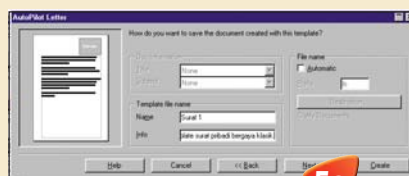
Mulailah dengan memilih StarOffice dari menu [Start] untuk menjalankan aplikasi tersebut. Jika ini pertama kali Anda menjalankan aplikasi StarOffice, maka Anda akan mendapatkan berbagai layar informasi untuk mengatur aplikasi tersebut. Jika Anda mendapatkan berbagai pertanyaan dari layar itu, maka Anda pilih yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Tinggalkanlah pilihan yang lain jika Anda tidak merencanakan untuk menggunakan aplikasi StarOffice ini, sebagai aplikasi permanen Anda. Ketika semua pengaturan sudah selesai, Anda akan diajak masuk ke layar utama aplikasi StarOffice. Dalam layar utama ini, Anda akan dapat mengakses ke berbagai aplikasi yang ada dalam StarOffice. Untuk mulai membuat template surat Anda, kliklah menu [File], kemudian klik lagi [Autopilot], dan terakhir pilih [Letter].

LANGKAH 2

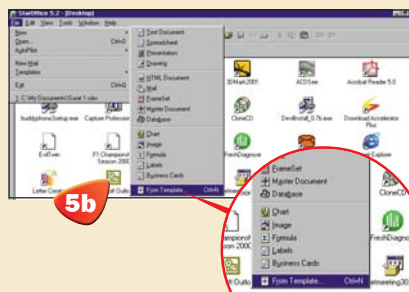
Pilihlah [Personal Letter] dari kotak dialog yang muncul, kemudian pilihlah salah satu *style* dari tiga pilihan yang ada. Pada contoh langkah-langkah yang kami lakukan, digunakan *style* Classic Letter. Akan tetapi, Anda dapat memilih jenis yang Anda suka. Jika Anda sudah siap, kliklah tombol [Next]. Muncul boks dialog kedua. Anda dapat memilih berbagai macam pilihan yang tersedia, termasuk pilihan untuk menambahkan sebuah gambar atau teks ke dalam surat Anda. Anda dapat menggunakan langkah ini untuk membuat beberapa *template* surat pribadi. Misalnya dengan menggunakan foto Anda atau hewan piaraan Anda, serta berbagai gambar pribadi lainnya. Tiap desain dapat digunakan untuk berbagai macam kegunaan. Anda pun dapat menempatkan logo (misalnya logo perusahaan Anda) pada *template* yang akan Anda buat, hanya dengan mengeklik *icon*. Pada langkah-langkah ini kami tidak akan menggunakan logo. Jadi, pilih saja [No Logo] dan kemudian kliklah tombol [Next].

LANGKAH 3

Apabila Anda telah memasukkan semua data Anda secara benar pada saat Anda pertama kali menjalankan StarOffice, maka alamat

tersebut akan secara otomatis muncul pada kotak teks yang berada di bagian tengah boks dialog. Jika alamat Anda tidak muncul, kliklah pada kotak teks, kemudian ketiklah alamat Anda pada ruang yang tersedia. Pastikan pilihan [Yes] – yang berada di bawah pertanyaan "Show Sender?" di bagian kanan atas boks dialog – Anda pilih. Ini untuk memastikan bahwa alamat Anda akan terlihat pada surat. Sekarang, Anda klik salah satu dari kelima posisi *icon* yang ada, kemudian putuskanlah di posisi mana Anda ingin agar alamat tersebut muncul. Ubahlah nilai pada kotak [Width] dan [Height] untuk menentukan seberapa banyak ruang yang akan diambil oleh alamat tersebut. Lihatlah pada gambar di sebelah kiri boks dialog ketika membuat pilihan ini. Anda bisa melihat bagaimana nantinya kepala surat akan ditampilkan. Seusainya, klik [Next] untuk masuk ke layar berikutnya.

LANGKAH 4

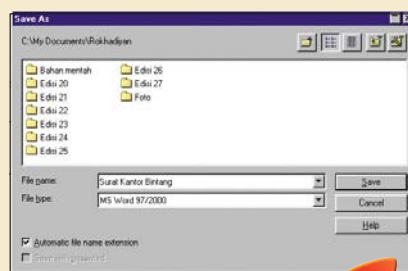
Pada layar ini, Anda dapat menambahkan catatan kaki pada *template* surat yang Anda buat. Pada umumnya Anda tidak membutuhkan catatan kaki pada sebuah surat, jadi pastikan bahwa Anda tidak memilih pilihan [Footer On], kemudian Anda klik [Next]. Sekarang Anda dapat mengatur bagaimana tampilan pada halaman-halaman selanjutnya. Halaman ini bukanlah halaman utama, jadi Anda bisa mengubahnya agar tidak sama dengan halaman utama. Misalnya, Anda tidak perlu menuliskan keterangan pengirim pada halaman-halaman ini. Untuk melakukannya, Anda dapat memilih menu [Sender], kemudian dari pilihan yang ada pilihlah [None].

Lalu, Anda bisa ubah jarak antara bagian atas kertas dengan baris pertama teks dengan mengatur jarak *header* [From top] menjadi 3 cm. Jangan lupa cek pada gambar yang ada di sebelah kiri apakah jarak tersebut sudah pas. Kliklah [Next] jika Anda sudah selesai.

LANGKAH 5

Sekarang Anda sudah dapat menyimpan *template* yang sudah Anda buat. Pilihlah sebuah nama yang cocok di dalam kotak [Name]. Jika Anda ingin menambahkan informasi seperti deskripsi yang lebih detil tentang *template* ini, Anda bisa tuliskan pada kotak [Info]. Setelah selesai, klik [Next] untuk menuju layar berikutnya. Boks dialog terakhir ini adalah untuk mengatur printer. Jadi, Anda tidak perlu mengubah apa-apa pada pilihan yang ada. Anda tinggal klik tombol [Create], maka secara otomatis *template* yang telah Anda buat tersebut akan disimpan. *Template* tersebut kemudian akan muncul sebagai dokumen baru yang telah siap untuk Anda kerjakan sebagai surat pertama Anda. Untuk membuka *template* tersebut dari menu utama StarOffice, Anda tinggal mengeklik menu [File], kemudian pilih [New], selanjutnya pilih [From Template]. Setelah itu akan muncul sebuah boks dialog. Anda bisa pilih nama *template* yang telah Anda buat tadi.

LANGKAH 6

Sekarang Anda berada dalam sebuah dokumen surat dengan *template* yang sudah dibuat. Jika di bagian bawah masih ada layar tip, bisa Anda tutup dengan mengeklik tanda [X] yang berada di bagian kirinya. Kini Anda bisa melihat surat satu layar penuh. Mulailah ketik teks Anda, aturlah *font* yang Anda inginkan melalui pilihan yang ada pada *toolbar*. Jika Anda ingin menambahkan sederetan daftar yang diberi urutan angka, maka Anda dapat mengaktifkan penomoran dengan mengeklik tombol [Numbering on/off] pada *toolbar*. Maka, secara otomatis setiap Anda tekan tombol [Enter] akan berganti ke nomor selanjutnya. Jika Anda ingin mengatur penomoran tersebut, kliklah menu [Format], kemudian pilih [Numbering/Bullets]. Dari boks dialog yang muncul, Anda bisa atur penomorannya.

JARGON

Template Pada aplikasi pengolah kata berarti sebuah *file* yang menyimpan parameter sebuah dokumen, seperti ukuran halaman, *margin* dan *font*.

LANGKAH 7

Ketika surat Anda sudah selesai diketik, maka simpanlah dengan mengeklik [File], lalu pilihlah menu [Save as]. Buatlah nama untuk surat tersebut, kemudian simpanlah dalam salah satu bentuk surat yang ada, misalnya dalam bentuk Miscrosoft Word 97/2000. Jika memilih format tersebut, Anda bisa juga membuka surat itu dalam Word.

Menghias Grafik Statistik

Lagi-lagi ini adalah cara membuat grafik statistik presentasi Anda semakin menarik.

Presentasi bergrafik statistik bisa saja bikin bosan, kendati angka-angka sudah diubah dalam bentuk gambar grafik yang lebih mudah dipahami. Namun, kalau grafik tersebut tetap standar, tidak berpenampilan menarik, lama-lama tak sedap juga dipandang.

Untungnya, Microsoft PowerPoint menyediakan fasilitas untuk mengubah grafik statistik Anda menjadi lebih berwarna. Dari warna latar, bentuk dan warna grafik yang Anda buat bisa Anda ubah. Dan dalam sekejap, dengan sedikit mengatur-atur, grafik statistik Anda akan menjelma menjadi presentasi yang tak membosankan lagi. YUL

ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 1

Penampilan presentasi Anda sedari awal sudah bisa diset untuk menjadi menarik. Caranya, menggunakan Design Templates. Untuk melakukannya, klik [File], [New] dan setelahnya akan muncul sebuah boks dialog New Presentation. Klik tab [Design Templates], lalu pilihlah desain-desain presentasi siap pakai pada daftar yang tersedia dengan cara mengekliknya. Lalu, klik [OK].

LANGKAH 2

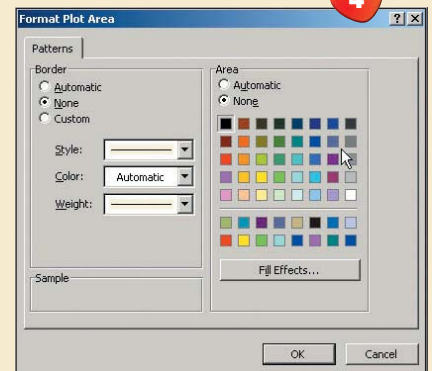
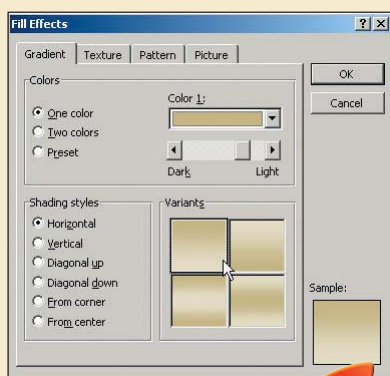
Kemudian akan muncul boks New Slide. Pilihlah opsi [Chart] dari daftar yang ada. Setelah sebuah halaman baru muncul, isilah judul presentasi Anda pada kotak bertuliskan Click to add title.

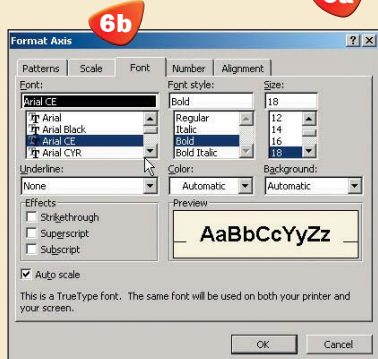
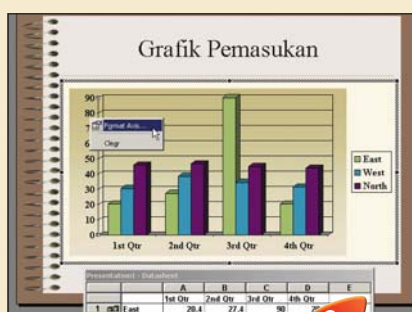
Kemudian, klik dua kali pada *icon* di bawahnya. Sebuah grafik statistik yang masih "mentah" akan muncul dan siap Anda olah.

LANGKAH 3

Anda bisa mulai mengisi beragam data. Setelahnya adalah saat untuk menghias grafik statistik Anda agar tampil lebih menarik. Hal pertama yang mesti Anda ubah adalah tampilan warna latar dari grafik statistik tersebut. Untuk mengubahnya, klik kanan *mouse* Anda pada bidang latar grafik Anda. Akan muncul sebuah menu, yang salah satunya adalah [Format Plot Area]. Klik opsi tersebut.

LANGKAH 4

Pilihlah warna baru pada boks Format Plot Area yang muncul. Di sana akan tersedia palet warna yang bisa Anda pilih. Jika Anda menginginkan adanya bingkai di sekeliling grafik statistik Anda, Anda bisa mengaturnya di menu [Border]. Warna, ketebalan garis, hingga *style* bingkai tersebut, bisa pula Anda atur pada drop-down menu yang ada. *Drop- down menu* yang ada di samping label Style digunakan untuk mengatur *style* dari *outline*, label Color untuk mengatur warna *outline*, dan label Weight untuk ketebalan *outline*.

LANGKAH 5

Warna latar tadi ternyata juga bisa diberi efek warna. Untuk itu, klik tombol [Fill Effects..] yang ada di palet warna boks Format Plot Area. Anda bisa memberi warna dengan menggunakan fungsi gradasi dua warna, warna tekstur, pola, hingga memberikan *image* latar grafik dengan mengaturnya lewat boks Fill Effects. Pilih dan klik *tab* terkait dengan fungsi-fungsi tadi, yang terdapat di sisi atas boks. Misalnya *tab* [Gradient] untuk warna gradasi, [Texture] untuk latar berpenampilan tekstur, [Pattern] untuk latar berpola, dan [Picture] untuk latar dengan gambar. Kemudian pilih variasi tampilan latar pada fungsi yang Anda pilih. Namun, untuk latar berpola, Anda mesti memiliki gambar terlebih dahulu untuk dipasang. Jika sudah, klik [OK].

LANGKAH 6

Jenis huruf atau **font** yang ada di grafik statistik juga bisa Anda variasikan. Untuk mengubahnya, klik kanan sumbu grafik sampai keluar menu. Pilih opsi [Format Axis]. Pada boks yang muncul, klik *tab* [Fonts]. Pilihlah variasi jenis huruf, *style* huruf, ukuran, hingga warna dari huruf tersebut. Bila Anda rasa sudah bagus, klik [OK].

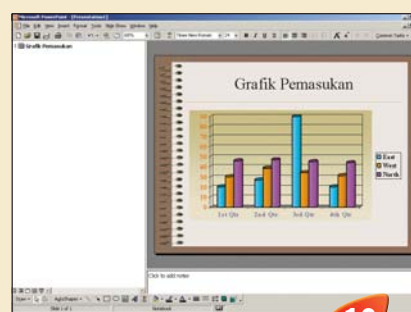
LANGKAH 7

Tampilan gambar atau *bar* dari grafik statistik pun bisa Anda tampilkan lebih menarik. Klik kanan pada *bar* yang ada pada grafik statistik Anda. Jika muncul menu, pilih [Format Data Series]. Setelah muncul boks terkait, klik *tab* [Pattern]. Di sini Anda bisa mengatur warna *bar* dengan palet warna yang tersedia. *Drop-down menu* yang tersedia sama dengan yang ada di boks Format Plot Area (Langkah 4).

LANGKAH 8

Namun, jika Anda ingin mengubah bentuk *bar* grafik, jangan klik OK dulu. Klik *tab* [Shape]. Di sini tersedia 6 pilihan bentuk *bar*. Ada tabung, kerucut, limas, dan balok. Pilih salah satunya, lalu klik [OK]. Seketika itu pula, bentuk *bar* grafik akan berubah.

LANGKAH 9

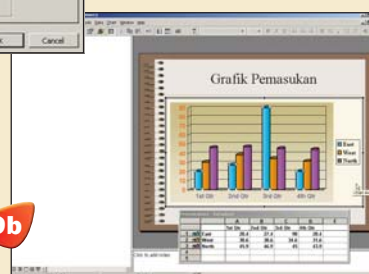
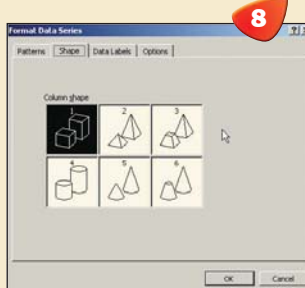
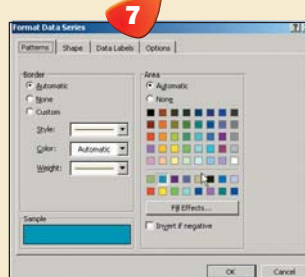
Garis *outline bar* bisa pula Anda ubah warna, *style*, hingga ketebalannya. Untuk melakukannya, gunakan *drop-down menu* [Style], [Color] dan [Weight] di bawah label [Border]. Bila sudah Anda atur semuanya, klik [OK].

LANGKAH 10

Jika sudah semua, klik pada bidang luar grafik untuk menuntaskan proses pembuatan grafik Anda. Nah, sekarang tampilan grafik statistik Anda pun tampil lebih cantik dan lebih nyaman dipandang. Jika masih dirasa kurang pas, klik dua kali grafik tersebut, dan olah lagi.

JARGON

Drop-down menu Daftar pilihan yang ditampilkan di bawah sebuah kolom menu ketika Anda menunjuk pada sebuah pilihan menu, atau saat mengeklik tanda panah dalam sebuah boks dialog.

Font Desain untuk sebuah rangkaian karakter-karakter huruf dan angka, yang biasanya merupakan kombinasi dari suatu tampilan karakter dengan unsur lainnya seperti ukuran, *pitch*, dan spasi.

Tab Sebuah boks dialog biasanya terdiri dari beberapa *setting* untuk fungsi-fungsi yang berbeda namun saling terkait. Setiap "halaman" dari *setting* tersebut dipisahkan oleh apa yang disebut *tab*. Mirip-mirip pembatas pada sebuah agenda.

Ngobrol Pakai Webcam

Tidak sekadar dengar suara, Anda pun bisa bertatap muka.

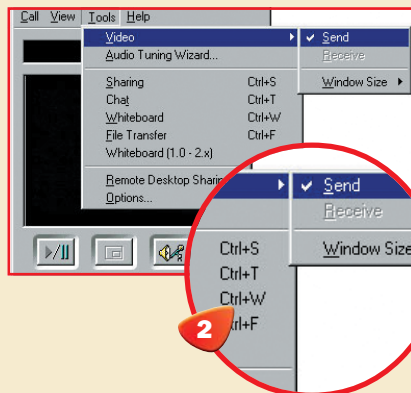
ILUSTRASI:VIKY

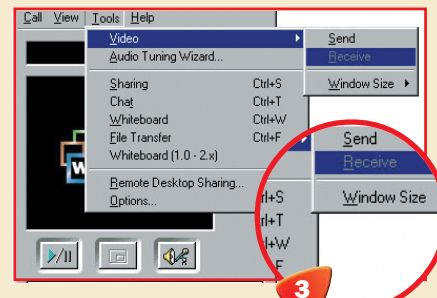
Pada edisi 16, 17 dan 18, kami sudah membahas mengenai berbagai penggunaan Net Meeting. Kali ini merupakan lanjutanya.

Di sini akan ditunjukkan kepada Anda bagaimana menggunakan *webcam* untuk berbincang-bincang melalui Microsoft NetMeeting. Kegiatan ini dapat dilakukan antara dua komputer, dan bisa dibilang sebagai contoh yang murah untuk telepon video.

Untuk melakukannya, Anda akan memerlukan sebuah **webcam** yang terhubung ke komputer Anda, sebuah alamat **Hotmail**, dan sebuah program yaitu NetMeeting dan MSN Messenger. Anda pun membutuhkan sepasang spiker dan sebuah mikrofon – ini jika *webcam* Anda tidak memiliki mikrofon yang sudah *built-in*. CA | IYAN

LANGKAH 1

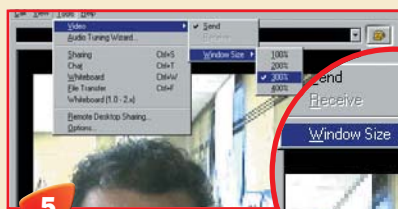
Hubungkanlah komputer Anda dengan internet, baik lewat *dial-up* ataupun lewat jaringan komputer. Kemudian, jalankan aplikasi Microsoft NetMeeting dan juga MSN Messenger. Masuklah ke dalam MSN Messenger dengan menggunakan alamat dan *password* Hotmail Anda. Ikutilah langkah-langkah pada halaman 34-35 edisi 17 (19 Desember 2001) untuk berkomunikasi dengan orang lain dalam NetMeeting. Setelah Anda bisa menghubungi orang lain yang juga sedang menggunakan NetMeeting, mulailah Anda berbicara dengannya untuk mengetahui apakah ia dapat menerima suara Anda (pastikan Anda sudah menyalakan spiker dan mikrofon). Jika semuanya sudah siap, maka Anda bisa meneruskan langkah selanjutnya dalam menggunakan *webcam* berbasis NetMeeting.

LANGKAH 2

Selanjutnya, Anda dapat mengeklik pada menu [Tools] kemudian pilih [Video] dan berikutnya pilihlah [Send] hingga di sebelah kirinya ada tanda ceklis. Sebagai alternatif, Anda bisa mengeklik tombol [Start Video] yang berada di bagian tengah dari tampilan program tersebut (tombol tersebut diberi tanda segitiga biru dan juga dua buah garis vertikal). Jika orang yang Anda ajak mengobrol ini juga memiliki sebuah *webcam*, maka ia dapat juga mengikuti Langkah 2 ini. Akan tetapi, jika ia tidak memiliki *webcam*, ia bisa langsung menuju ke Langkah 3.

LANGKAH 3

Jika hanya Anda saja yang memiliki *webcam*, maka orang yang Anda ajak berkomunikasi tetap dapat menerima gambar video dari *webcam*. Untuk orang yang menerima gambar, kliklah pada menu [Tools], lalu klik pilihan [Video], kemudian kliklah pada [Receive] jika pilihan tersebut tersedia. Jika pilihan itu belum tersedia, tunggulah beberapa saat agar gambar dari *webcam* lawan bicara Anda dapat diterima. Setelah bisa, maka NetMeeting akan otomatis menampilkan tayangan gambar dari *webcam* secara langsung untuk Anda.

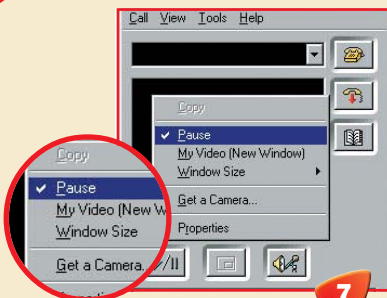
LANGKAH 4

Jika Anda dan lawan bicara bicara Anda masing-masing memiliki *webcam*, keduanya akan muncul dalam layar tampilan NetMeeting. Jika hanya Anda seorang yang memiliki sebuah *webcam*, maka Anda akan melihat sebuah gambar kecil dari *webcam* Anda dalam layar

NetMeeting, sementara si penerima gambar Anda akan melihat gambar tersebut dalam layar yang lebih besar. Cobalah berbicara ke dalam mikrofon Anda. Baik Anda maupun lawan bicara Anda mungkin akan membutuhkan sedikit pengaturan suara pada mikrofon dan spiker masing-masing. Untuk dapat melakukannya, Anda bisa mengeklik tombol [Adjust Audio Volume] di bawah gambar dari ***webcam*** (tombol yang memiliki gambar mikrofon dan spiker). Setelah Anda klik, akan muncul dua buah pengatur volume baik untuk mikrofon maupun spiker. Anda dapat menggeser-geser pengatur tersebut hingga suara yang dihasilkan pas dan enak didengar.

LANGKAH 5

Anda dapat memperbesar ukuran dari gambar ***webcam*** di dalam NetMeeting, tetapi biasanya akan mengurangi kualitas gambar yang dihasilkan. Gambarnya menjadi agak pecah-pecah. Anda bisa memperbesarnya dengan cara mengeklik menu [Tools], kemudian dilanjutkan dengan memilih pilihan [Video]. Dari submenu yang muncul, pilihlah [Window Size]. Selanjutnya Anda bisa memilih seberapa besar ukuran yang Anda inginkan. Pilihan yang tersedia yaitu mulai dari 100% sampai dengan 400%. Semakin besar persentase yang Anda pilih, maka akan semakin besar layar yang akan ditampilkan. Jika Anda ingin agar layar tampilannya menjadi lebih besar 3 kali lipat, maka pilihlah [300%]. Dengan cara ini yang akan membesar adalah gambar yang Anda terima, sedangkan gambar Anda sendiri tidak akan menjadi lebih besar. Untuk mengetahui hal ini lebih lanjut, Anda bisa menuju ke Langkah 6.

LANGKAH 6

Sebagai pengirim gambar, jika Anda ingin dapat melihat gambar sendiri yang lebih jelas tentang apa yang sedang direkam oleh ***webcam*** Anda (Anda hanya melihat gambar kecil di dalam NetMeeting), kliklah pada menu [View] kemudian pilihlah menu [My Video (New Window)]. Setelah selesai dipilih, maka akan muncul sebuah jendela baru dengan layar yang lebih besar. Isi dari layar ini adalah gambar yang sedang direkam oleh ***webcam*** Anda. Sekarang Anda dapat melihat lebih jelas seperti apa gambar yang diterima oleh orang lain saat berbicara dengan Anda. Jika merasa sudah cukup puas dengan gambar yang dihasilkan, Anda bisa menutup jendela ini dengan mengeklik tombol [x] yang berada pada bagian kanan atas.

LANGKAH 7

Anda dapat menghentikan sebuah gambar yang sedang direkam oleh ***webcam***, baik ketika Anda sedang menerima, mengirim ataupun ketika Anda sedang mengirim rekaman Anda sendiri (seperti pada Langkah 6). Posisikan penunjuk ***mouse*** di bagian dalam gambar video, kemudian klik kanan di daerah tersebut. Setelah diklik kanan, maka akan muncul sebuah kotak menu yang berisi beberapa pilihan. Pilihlah [Pause] dari pilihan menu yang ada, maka gambar video tersebut akan terhenti (yang tampak adalah logo NetMeeting dengan warna latar hitam). Apabila Anda ingin menjalankan kembali gambar video tersebut, maka Anda tinggal mengeklik kanan kembali pada layar hitam tersebut, kemudian hilangkanlah tanda ceklis yang berada di sebelah kiri dengan cara mengeklik pilihan [Pause], sehingga gambar dari ***webcam*** akan muncul lagi.

LANGKAH 8

Apabila Anda sudah selesai berbicara dengan rekan Anda, maka putuskan saja hubungan NetMeeting ini. Untuk memutuskan koneksi NetMeeting, Anda bisa mengeklik tombol [End Call] di bagian kanan atas layar (tombol yang bergambar gagang telepon dan tanda panah berwarna merah). Setelah Anda lakukan, hubungan NetMeeting akan terputus, tapi Anda masih terhubung ke internet. Untuk memutuskan koneksi ke internet, dapat Anda lakukan sendiri jika memang Anda sudah selesai menggunakannya.

JARGON

Hotmail Layanan e-mail berbasis internet gratis dari MSN yang beralamat di www.hotmail.com.

Webcam Kamera yang dirancang untuk menangkap benda bergerak (*streaming*) dan dihubungkan ke komputer. Hasil gambarnya dapat dikirim secara *live* melalui internet.

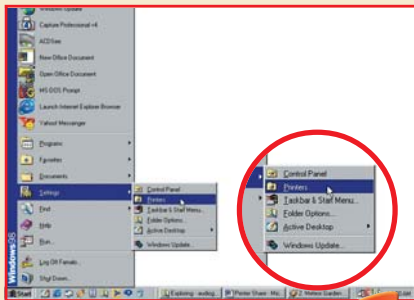
Men-share Printer

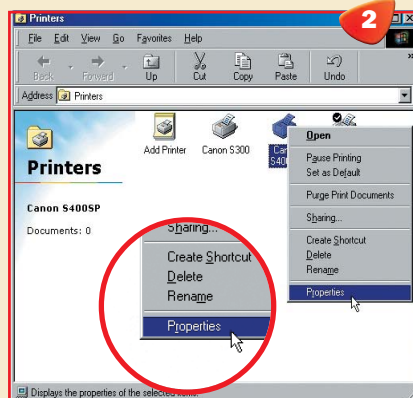
Printer cuma satu, tapi yang ingin pakai banyak. Kenapa tidak di-share saja?

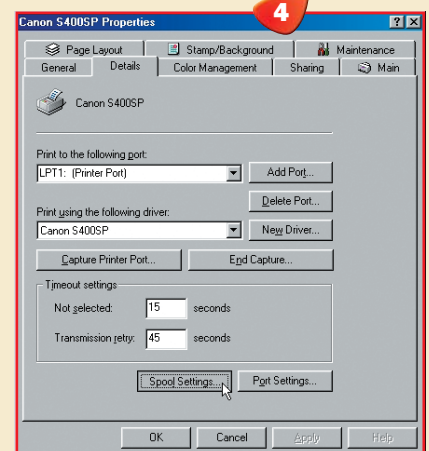
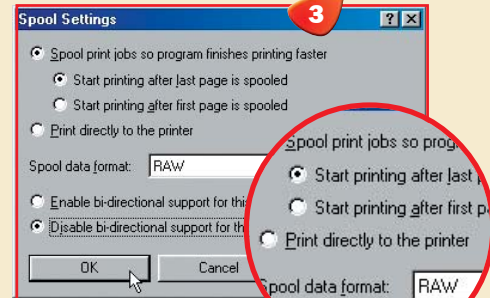
Anda punya lebih dari satu PC di rumah, tapi hanya tersedia satu printer. Bagaimana kalau dua PC ingin mencetak dokumen? Tentu repot sekali bila Anda harus melepas dan memasang kembali kabel printer ke CPU yang berbeda.

Solusi yang lebih efisien adalah menggunakan alat bernama Auto Switch. Pada alat yang kami coba, Anda dapat menghubungkan empat PC sekaligus. Fitur *auto switch* alat ini secara otomatis akan menggilir dokumen yang akan dicetak dari PC yang berbeda.

Auto Switch dapat Anda beli di toko-toko elektronik atau komputer. Mintalah tipe paralel, bukannya seri. Anda pun perlu mempersiapkan kabel paralel, sesuai dengan banyaknya PC yang ingin Anda hubungkan. Di sini kami menggunakan Auto Switch dengan empat port. FENNY

ILUSTRASI:VIKY

LANGKAH 1 **Installah *driver* dari printer Anda ke masing-masing komputer yang ingin Anda hubungkan ke Auto Switch. *Driver* tersebut dapat diinstal dari CD-ROM yang disertakan saat Anda membeli printer. Setelah selesai menginstal *driver* pada komputer A, misalnya, ubahlah *setting* printer tersebut. Klik** `[Start]`**, lalu pilih** `[Setting]` **dan** `[Printers]`**.**

LANGKAH 2 **Pastikan printer dalam keadaan *off* (tidak aktif). Pada jendela Printers yang muncul, pilih nama printer yang ingin Anda gunakan. Jika Anda hanya memiliki satu printer, klik kanan pada nama tersebut, lalu pilih** `[Properties]`**.**

LANGKAH 3 **Pada jendela Properties, klik pada folder** `[Details]`**, lalu pada bagian bawah klik** `[Spool Settings]` **(lihat gambar).**

LANGKAH 4 **Pada jendela Spool Settings, ubahlah *setting* seperti yang terlihat pada gambar. Klik**

sekali pada [Start printing after last page is spooled] untuk memilihnya. Lakukan hal yang sama pada [Disable bi-directional support for this printer]. Klik [OK]. Pada [Spool data format], pastikan formatnya "RAW".

5

LANGKAH 5

Pada [Pool Settings] (terletak di sebelah [Spool Settings]), klik sekali untuk membukanya. Pada jendela Pool Settings yang muncul, klik sekali pada [Check port state before printing] untuk membatalkan tanda ceklis, lalu klik [OK]. Setelah semua *setting* selesai diubah, matikan komputer tersebut. Ulangi Langkah 1 hingga 5 untuk masing-masing komputer yang ingin Anda hubungkan.

6a

6b

LANGKAH 6

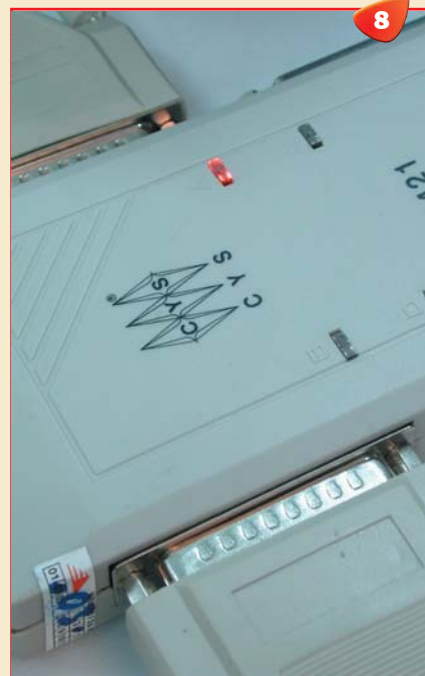
Siapkan kabel-kabel paralel. Hubungkan ujung kabel paralel ke port pada Auto Switch (lihat gambar). Hubungkan ujung kabel paralel yang satunya lagi ke port printer pada CPU komputer Anda. Lakukan hal yang sama untuk tiap-tiap komputer. Hubungkan ujung kabel printer ke "kepala" Auto Switch (lihat gambar). Pada kepala alat tersebut ada tulisan "Printer".

LANGKAH 7

Setelah semua kabel selesai dihubungkan, nyalakan kembali komputer Anda, lalu nyalakan kembali printer Anda. Anda dapat langsung mencoba mencetak. Klik [File] lalu [Print] pada dokumen yang diinginkan. Bila pada Auto Switch ada lampu yang berkedip (warna merah) pada port yang Anda hubungkan ke komputer tadi, berarti Auto Switch telah mendeteksi printer dan siap mencetak.

7

LANGKAH 8

Kalau lampunya berhenti berkedip, dan tetap menyala pada port tersebut, berarti proses *printing* sedang berlangsung. Hal yang sama berlaku pada masing-masing port. Begitu port yang satu selesai melakukan tugasnya, port yang sedang antri akan mengambil tempat dan mencetak. Dengan demikian, Anda tidak perlu secara manual mengganti tempat port tersebut sesuai dengan lokasi komputer.

8

LANGKAH 9

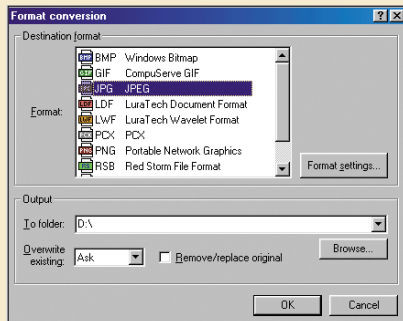
Namun Anda pun dapat mengganti giliran *printing* secara manual bila memang ingin. Pada bagian belakang Auto Switch, ada sebuah tombol yang dapat Anda tekan untuk mengganti giliran cetak antarkomputer. Misalnya, saat ini komputer A sedang menunggu giliran mencetak, sedangkan komputer B sudah selesai. Bila Anda ingin komputer C yang maju duluan, tinggal Anda klik tombol tersebut sampai lampu berwarna merah tersebut diam di port komputer C.

9

ACDSee

Mengubah Format Gambar

Salah satu kelebihan ACDSee adalah kemampuannya untuk mengonversikan berbagai format gambar secara cepat. Dalam tiga kali klik, maka gambar sudah berganti formatnya. Tukar menukar format dari JPG ke GIF atau ke TIF bukan hal yang sukar. Buka ACDSee Anda, kemudian klik kanan salah satu gambar yang ada di dalamnya. Pilih sub menu [Convert], sebuah boks dialog akan muncul menanyakan ke format apa Anda akan mengubahnya. Pilih salah satu format yang Anda inginkan dan klik [OK]. Selesai, dan gambar Anda pun sudah berubah formatnya.

◀ CEPAT. Fasilitas file type converter ACDSee mampu mengubah format gambar dalam sekejap.

Microsoft Outlook

Filter E-mail Nakal

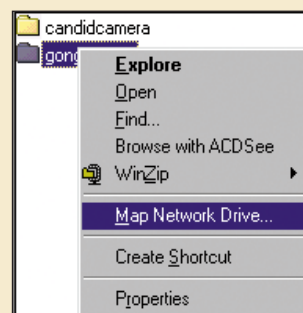
Ada saja ulah para pengirim *e-mail*. Mulai dari *mail* sampah sampai pengirim *e-mail* berisi *attachment* porno yang mungkin mengganggu ketenangan Anda. Kalau Anda menggunakan Microsoft Outlook tak usah khawatir deh. *E-mail client* satu ini memang dilengkapi kemampuan untuk menangkal *e-mail* seperti itu. Walau tidak terlalu akurat, namun filternya bisa mendeteksi kata-kata umum yang biasa digunakan oleh para pengirim *e-mail* tersebut. Untuk mengaktifkan filter ini, klik *icon* [Organize] dalam *toolbar* Microsoft Outlook. Seketika akan muncul menu [Ways to Organize Inbox] dan klik *tab* [Junk E-mail]. Langsung saja klik tombol [Turn on] pada kedua opsi yang ada, dan filter pun akan bekerja.

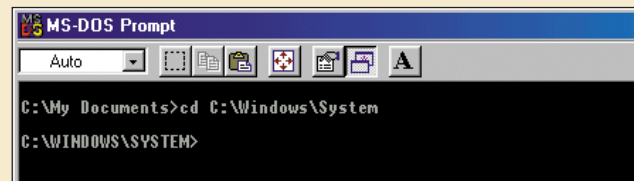
▲ TANGKAL. Di Microsoft Outlook, berbagai e-mail yang tak Anda inginkan bisa ditolak melalui cara ini.

Windows Explorer

Mapping Komputer Lain

Kendala yang umum terjadi dalam jaringan komputer adalah lambatnya transfer data. Beberapa perintah seperti proses instalasi *software*, misalnya, akan memakan waktu cukup lama. Salah satu cara untuk menyiasatinya adalah dengan *mapping* folder. Cara ini membuat folder dalam komputer lain seperti halnya folder di komputer sendiri. Dengan *mapping*, transfer data pun menjadi lebih cepat. Memulainya gampang, buka Windows Explorer Anda, kemudian *browse* ke komputer lain dan folder yang Anda tuju. Klik kanan di atas folder tersebut dan pilih [Map Network Drive...]. Dalam boks dialog yang muncul, klik kotak kosong [Reconnect at Logon] agar Anda tak perlu me-*mapping* lagi setelah Anda mematikan komputer. Anda pasti akan melihat folder baru sudah masuk dalam komputer Anda.

▶ FOLDER SENDIRI. Dengan mapping, folder di komputer lain pun serasa folder di komputer Anda sendiri.

MS-DOS

Berpindah Direktori

▲ GAMPANG. Asal Anda tahu pola dari folder yang Anda tuju, maka dengan gampang Anda bisa membukanya di MS-DOS.

DOS? Wah, itu kan aplikasi lama. Ya, memang benar. Tapi jangan sangka yang lama-lama itu tidak berguna. Kalau Windows Anda dalam keadaan kritis, terkena virus dan terpaksa harus format, misalnya, Anda mau tidak mau harus menginstalnya ulang dari DOS. Nah, agar tidak terlalu bingung, akan kami kenalkan sedikit demi sedikit perintah dasar di DOS. Kali ini adalah cara untuk pindah direktori atau folder. Untuk masuk ke folder tertentu, ketikkan: cd [nama folder atau letaknya]. Misal nih, untuk masuk ke folder C:\Windows\System, ketikkan: cd C:\Windows\System.

Gunakanlah hak Anda selaku konsumen, sekecil apapun rupiah yang Anda bayarkan.

SMS Iklan dan Privasi Anda

SMS iklan tampaknya bakal muncul juga di layar ponsel Anda. Sampai di mana sebetulnya batas privasi konsumen?

FOTO: RANO KUSUMA

Ini sama sekali bukan bermaksud promosi, tapi singgahlah ke situs **www.smsbiz.net.** Situs yang baru diluncurkan 31 Maret 2002 itu menyediakan layanan iklan via SMS.

Ya, si pemasang iklan yang berminat menampilkan iklannya di layar ponsel bisa memesan paket pembayaran tertentu. Dalam waktu singkat, pesannya akan sampai di ratusan bahkan puluhan ribu pengguna ponsel.

Ini mungkin hal yang menggiurkan bagi banyak pengiklan. Bayangkan, pesan iklannya akan sampai langsung ke depan mata calon konsumennya, dan pasti terbaca.

Mengganggu dan Tidak Etis

Dari sisi pengiklan mungkin memang begitu. Tapi Rene L. Pattiradjawane, wartawan sekaligus pengamat perkembangan teknologi informasi, melihat tawaran tersebut sebagai sesuatu yang membahayakan privasi konsumen.

"Iklan SMS ya *nggak* etis *dong*. Karena SMS kan bukan dimaksud untuk menjadi sarana iklan," cetusnya dari Hong Kong saat berbincang melalui *instant messenger*.

"Karena SMS iklan itu menggunakan teknologi *push*. Yang mendorong adanya iklan itu kan penyelenggara yang tidak punya hak untuk melakukan itu. Toh, ia sendiri tidak memiliki lisensi untuk menyelenggarakan SMS," terangnya panjang lebar.

Ya, siaran iklan di televisi, di mana Anda tidak bayar untuk menonton acaranya, pun tetap memiliki aturan soal penayangan iklannya. Apalagi jasa selular, yang Anda membayar untuk menikmatinya.

"Coba, misalnya jika SMS itu datang tengah malam, tentu saja menggangu bukan? Karena setiap iklan itu mesti ada etikanya. Kalau tidak, nanti malah dianggap suatu teror, misalnya," kata Sularsi, staf peneliti Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) yang banyak menangani soal periklanan produk.

Pengamat multimedia, Roy Suryo, pun berpandangan sama. "Mengganggu! Kalau SMS yang dikirim itu dari orang yang kita kenal, sih OK aja. Karena SMS sifatnya *private*, maka SMS haruslah berita penting," tegasnya.

"Lalu dari sisi teknis, SMS iklan akan membebani jalur dari sentral ke ponsel kita. Bisa terjadi gangguan *traffic*," terang Roy yang masih senang bermukim di Yogya ini.

Budi Yuwono, pemilik situs smsbiz.net, punya alasannya sendiri tentang berbagai pandangan tersebut. "Saya sudah mengirimkan pemberitahuan sebelumnya ke pemilik ponsel. Kalau mereka tidak suka nomornya tercantum dalam *database* saya, langsung saya hapus," katanya.

Ia meyakinkan, data 60.000 pemilik ponsel berkartu Telkomsel dan Mentari yang ada di tangannya sudah lolos sortir. Dengan kata lain, pemiliknya bersedia untuk menerima SMS iklan.

Ngomong-ngomong, dari mana Anda mendapatkan data sebesar itu? "Sebagian saya dapat dari 'orang dalam'. Lainnya saya kumpulkan sendiri," ungkap pria yang juga merupakan pelanggan komputer***aktif*** ini.

Salah satu operator selular yang berhasil kami hubungi, Excelcomindo Pratama, setuju bahwa operator selayaknya menghormati privasi pelanggannya. "Operator tidak akan pernah *broadcast* iklan pihak ketiga ke pelanggan," tulis Eric R. Palenewen, *advisor business alliance infotainment*, via *e-mail*.

Soal pihak lain yang mengupayakan hal itu, menurutnya, di luar kontrol operator bersangkutan dan merupakan tanggung jawab langsung dari pihak pengirim. Excelcom sendiri telah merencanakan menggunakan *anti-spamming software*, sehingga kelak pelanggan dapat menentukan untuk menerima SMS dari nomor tertentu saja.

Perlu Personal Information Act

Ketimbang penyelesaian melalui *filter software* seperti itu, Rene justru banyak menyoroti aspek kerahasiaan data pribadi konsumen yang dimiliki produsen atau suatu perusahaan. "Di atas langit masih ada langit," katanya soal esensi teknologi.

Menurut Rene, perlu Personal Information Act yang menjamin kerahasiaan data konsumen yang menyangkut alamat dan data pribadi lainnya. "Ini adalah sebuah undang-undang yang mengatur perlindungan informasi, yang tidak bisa digunakan untuk keperluan yang tidak ada kaitannya dengan aktivitas si individu itu sendiri," jawabnya.

Tapi, sebelum semuanya itu terbentuk, bagaimana? Menurut Rene, kalau operator terbukti menyalahgunakan data yang dimilikinya, mereka juga bisa Anda tuntut. Atau gunakan ruang seperti suara pembaca di media massa sebagai awalnya.

"Kalau dirasa mengganggu, konsumen punya hak mengajukan gugatan atau setidaknya keberatan kepada *provider*. Atau jika SMS ini diselenggarakan oleh suatu perusahaan, pengguna bisa saja mengajukan gugatan atau keberatan kepada perusahaan tersebut. YLKI siap membantu," tutur Sularsi urun bicara.

Ya, karena sebagai konsumen Anda punya hak untuk memilih apa yang seharusnya Anda terima. Maka gunakanlah hak itu sebaik-baiknya. ANDY, YUL | PRAM

Masa Lalu itu Guru

ILUSTRASI: COMPUTERACTIVE

Sejarah tidak selalu membosankan, dan CD-ROM berikut bisa menjadikannya menyenangkan.

Lagi-lagi ini merupakan CD-ROM sejarah. Namun tentunya yang kami hadirkan saat ini berbeda dengan yang sebelumnya. Topik-topik yang disodorkan jelas baru.

Ada mungkin dari Anda yang membenci subyek ini, tapi pasti ada pula dari Anda yang meminati sejarah. Bagaimanapun, kembali menyusuri masa-masa silam tetap akan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Setidaknya Anda akan mengetahui apa yang dulu membentuk dunia kita sekarang ini.

Komputer Anda bisa membantu membangkitkan kembali masa lalu, entah melalui *web link*, fitur interaktif dan tampilan visual yang warna-warni. Di samping itu, CD-ROM jelas akan lebih memudahkan Anda dalam pencarian data, ketimbang harus membolak-balik lembaran buku referensi.

Tiga software yang kami hadirkan di sini menawarkan fitur-fitur yang cukup variatif, dari perjalanan interaktif dengan informasi dan *game* untuk anak-anak usia sekolah dasar dan SLTP, sampai perangkat referensi untuk Anda yang benar-benar menekuni bidang sejarah. CA | FARID

History's Great Civilisations

BUY IT! komputer akt!f

Di antara tiga *software* yang kami *review*, *History's Great Civilations* adalah yang terbaik. Bukan hanya karena harganya yang relatif murah, melainkan juga kualitas isi dan tampilan grafiknya, yang bisa dibilang menakjubkan.

Dengan program ini, Anda akan di ajak untuk menelusuri perjalanan ke Pompeii, Persepolis, Troy dan Mesir-nya Tutankhamen. Setiap perjalanan memberikan kepada Anda suatu tinjauan historis ke dalam wilayah tersebut, sekaligus hal-hal penting yang menyertainya.

Paket *software* buatan GSP ini tidak mengabaikan para arkeolog yang berhasil menguak peradaban-peradaban kuno ini. Dilengkapi pula dengan sebuah *slide show* yang mengajak Anda mendalami karya mereka.

Bukan sekadar aspek-aspek dokumenter yang ditawarkan *History's Great Civilations*, tetapi juga suatu aktivitas interaktif, serta mengingatkan Anda pada penjelajahan virtual 3D yang disuguhkan oleh *Encarta 2002*.

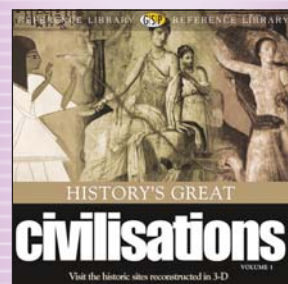
Visualisasi yang disodorkan luar biasa, dan yang pasti mengalahkan sebagian besar paket sejenis. Mengeklik satu dari empat obyek dalam ruang virtual akan membawa Anda ke situs yang menjadi pilihan Anda.

Dari situ, Anda dapat berpuas-puas dengan suguhan animasi 3D, atau mengeksplorasi berbagai menu dari indeks. Dalam tur 3D, ketika *pointer* berubah menjadi bentuk tangan, itu berarti bahwa obyek tersebut mempunyai kisah untuk diceritakan kepada Anda.

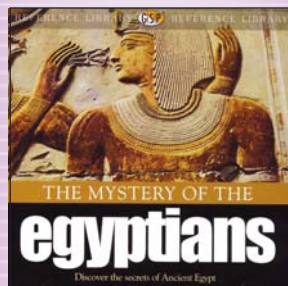
Kombinasi komentar video, audio, teks, foto dan lukisan, dimaksudkan untuk mempermudah Anda mempelajari sejarah.

GSP sebagai produsen benar-benar berusaha menjadikan CD-ROM ini menyenangkan, sehingga cara pemakaiannya pun dibuat begitu simpel dan intuitif.

Memang, *software* yang satu ini tidak mengandung informasi historis yang memadai untuk siswa SMU atau mahasiswa. Artinya, paket ini sangat cocok untuk siswa SLTP, atau anak-anak usia 11 sampai 14 tahun. Makanya, unsur hiburan di sini lebih menonjol, tanpa mengabaikan informasi-informasi yang dibutuhkan.

◀ **TAK MENJEMUKAN. Grafik 3D menjadikan perjalanan virtual dalam menelusuri sejarah semakin menyenangkan.**

Harga resmi: £ 10
(sekitar Rp 135.000)
Produsen: GSP
Web: www.gsp.cc
Nilai: ★★★★★

The Mystery of the Egyptians

Benarkah pelancong-pelancong dari dunia lain pernah mengunjungi Mesir Kuno? Atau, apakah negeri ini dulunya menjadi wilayah bagi suatu peradaban yang begitu tua, sehingga nenek moyang aslinya lenyap tertelan waktu, termasuk para firaun?

Harga resmi: £ 10
(sekitar Rp 135.000)
Produsen: Focus Multimedia
Web: www.gsp.cc
Nilai: ★★★★

Sebenarnya paket ini menyodorkan kemungkinan-kemungkinan, atau bahkan perdebatan. Cuma, hal itu tidak dikemukakan secara mencolok. Tapi toh anak sekolah pun mampu menangkap pesan itu.

Teori-teori yang diajukan tidaklah serampangan, sebagimana sering dikemukakan para ufolog (sebutan untuk pemerhati UFO – *unidentified flying objects*). Yang terdapat dalam *software* ini kesemuanya berasal dari para ilmuwan serius.

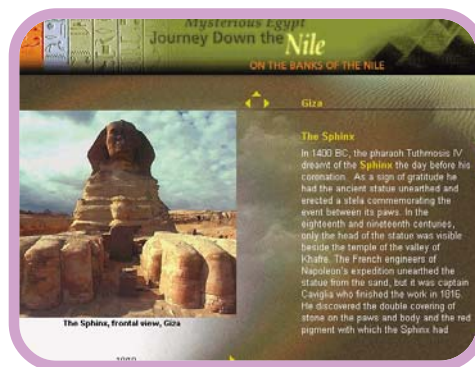
Ketika muncul pertanyaan apakah Sphinx dan kompleks Giza dibangun oleh suatu peradaban yang jauh lebih tua dari yang kita perkirakan, mungkin 12.500 tahun yang silam, itu hanyalah membuka suatu perdebatan.

Materi yang disuguhkan paket ini sungguh menarik. Pendapat-pendapat kontroversial bisa Anda temui dalam tinjauan komprehensif terhadap kehidupan dan zaman orang-orang Mesir Kuno itu.

CD-ROM ini mengeksplorasi, misalnya, berbagai dewa yang mereka sembah, peran para dewa dalam kehidupan orang Mesir Kuno dan bagaimana mereka terlibat serta lepas dari para firaun. Disediakan pula penjelasan singkat nan jelas mengenai *hieroglyph* (tulisan Mesir Kuno), dan tentang mumifikasi pada masyarakat yang telah mampu mendirikan bangunan-bangunan besar semacam piramida.

Biografi singkat para arkeolog yang terlibat penemuan memberi warna tersendiri pada program ini. Fitur *time line*-nya, beserta fungsi pencarian dan menunya, memberi Anda kemudahan untuk melompat ke suatu masa, tempat atau orang dengan ciri-ciri tertentu.

Boleh dibilang ini adalah perjalanan komprehensif penemuan tentang peradaban kuno yang hingga sekarang tetap mempesona. Apalagi masih banyak pertanyaan yang kita semua belum mendapatkan jawaban pasti.

EKSPLORATIF. Benarkah Sphinx dibangun jauh lebih awal dari yang kita perkirakan?

Hutchinson History Reference Suite

Paket buatan Focus Multimedia ini jelas diperuntukkan yang mempelajari sejarah secara serius. Anda para mahasiswa atau peneliti kiranya memerlukan *software ini*. Anda tak perlu berharap tentang hal-hal yang bisa untuk bersenang-senang, karena yang tersedia di sini memang melulu fakta.

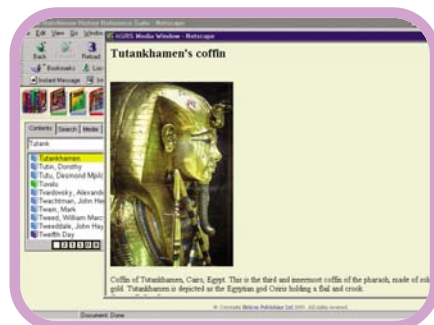
Satu-satunya permasalahan adalah bahwa dengan banyaknya informasi yang disediakan, proses pencarian dan pengoperasian dalam CD-ROM yang satu ini bisa menjadi masalah.

Coba deh kita lihat sisi positifnya lebih dulu. Memang banyak sih informasi yang disuguhkan. Paket ini benar-benar dipenuhi informasi yang berguna dan relevan, serta menyediakan paket informasi paling komprehensif bila dibandingkan dengan *software* lainnya yang kami *review*.

Hutchinson History Reference Suite meliputi enam buku referensi sejarah Hutchinson, yaitu *World Dictionary of History* yang berisi kumpulan peristiwa, tempat penting, serta gerakan-gerakan utama dalam sejarah; *Biography Dictionary* yang merupakan kumpulan biografi orang-orang yang telah membentuk sejarah; *Chronology of World History* yang mencakup 2,5 juta tahun perjalanan sejarah manusia; *Dictionary of Ideas*; *Dictionary of Websites*; dan *Helicon Book of Days*.

Yang disebut terakhir ini merupakan bagian yang menyenangkan. Sebab, dengan hanya menyebut tanggal, Anda bisa mendapatkan informasi apa yang terjadi pada hari itu di sepanjang sejarah.

Meskipun keterangan pada suatu topik kadang-kadang terlampau pendek, Anda bisa memanfaatkan sejumlah *link* untuk membantu Anda melengkapi pengetahuan tentang sebuah subyek. Hutchinson juga menawarkan bacaan-bacaan lain yang jumlahnya sampai 21.000 referensi. Mengesankan!

Selain itu ada pula kuis pengasah pengetahuan. Sayang, ini bukan *software* yang kaya akan menu interaktif nan menghibur.

SINGKAT. Hanya secuil informasi yang Anda dapatkan pada sebuah topik, sehingga Anda mesti mencarinya lewat link yang tersedia.

Harga resmi: £ 15
(sekitar Rp 202.000)
Produsen: Focus Multimedia
Web: www.focusmm.co.uk
Nilai: ★★★

Murah & Ramah

Sistem operasi Linux menyediakan alternatif software murah, mudah dan tangguh. Anda mau mencobanya?

Gelar pembajak jelas bukan gelar yang bagus untuk disandang. Apalagi kalau persoalannya cuma *software* komputer yang mahal.

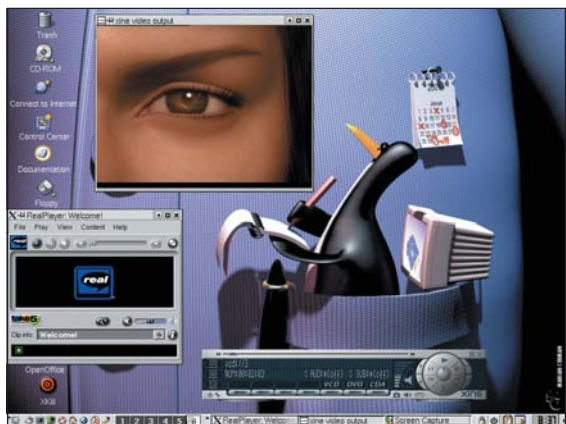
Lebih dari itu, sebagian pedagang komputer di Jakarta sudah merasakan getah pembajakan. Miliaran rupiah harus keluar dari kocek mereka, akibat secara ilegal meng-*copy* dan mendistribusikan ulang sistem operasi Windows milik Microsoft.

Cerita pengadilan pelanggaran HAKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) di Jakarta beberapa waktu lalu itu memang patut disayangkan, tapi begitulah memang salah satu potret bisnis *software* di tanah air. Business Software Alliance memperkirakan angka pembajakan di Indonesia tahun 2001 mencapai Rp 5 triliun lebih. Wow!

Tahu sama tahu deh, harga sistem operasi popular seperti Windows memang jutaan rupiah. Itu baru sistem operasinya saja, Anda masih harus merogoh kantong lagi untuk aplikasi lain, seperti *office tools*, misalnya.

Tapi Anda tak perlu jadi pembajak untuk mendapatkan sistem operasi berkualitas. Apalagi, selain keluarga Microsoft, sebenarnya ada cukup banyak *software* murah yang dapat Anda manfaatkan.

Linux adalah salah satunya. Mungkin bukan sekali ini Anda mendengarnya. Sistem operasi ciptaan Linus Benedict Torvalds ini mulai menanjak popularitasnya karena murah, mudah dan terbukti berkualitas tinggi.

▼ MUSIK & FILM. Linux tetap membuat Anda leluasa membuka dan memainkan aplikasi multimedia.

ILUSTRASI: ADE

Sudah User-friendly

Tadinya, sistem operasi yang lahir pertengahan tahun 1991 ini memang hanya dikenal oleh pecinta komputer kelas berat. Sampai beberapa tahun lalu, pengoperasiannya masih banyak dilakukan dengan perintah-perintah berbasis teks – mirip jaman DOS dulu.

Model operasi seperti itu memang sedikit rumit bagi kita yang terbiasa menggunakan Microsoft Windows. Apalagi di Windows kan kita tinggal klak-klik.

Padahal sebenarnya apa yang tampak di layar hanyalah **GUI** (Graphic User Interface), atau tampilan semata dari sistem operasi itu sendiri. GUI-lah yang memungkinkan Anda sekadar mengeklak-ngeklik *mouse* sebagai bentuk perintah. GUI jua yang membuat Anda melihat *icon*, *window*, *wallpaper* dan sebagainya.

Untungnya, komunitas pengembang Linux segera sadar akan pentingnya membangun GUI dari sistem operasi ini. Pelan namun pasti, mereka menggandengkan Linux dengan proyek X Window (atau biasa disebut X saja), yang mengembangkan sistem *window* untuk keluarga sistem operasi Unix.

Proyek **X Window** dari KDE, GNOME dan pengembang lainnya, membuat Linux tampil dengan muka yang sangat segar. Anda yang menyukai tampilan yang kaya *icon*, warna dan

▼ GAME ASYIK. Walau masih didominasi game ringan, tapi game di Linux juga bukan masalah.

◀ BAK PHOTOSHOP. Olah foto dan gambar Anda dengan menggunakan berbagai aplikasi grafis yang khusus dibuat untuk Linux. Yang tampak di samping ini adalah aplikasi GIMP yang memang mirip Photoshop.

▶ MIRIP WORD. Aplikasi Open Office bisa membuka dokumen berekstensi .doc.

pernak-pernik *desktop*, pasti akan kesengsem dengan X.

Ya, untuk urusan *desktop*, X bisa Anda jadikan alternatif yang mengesankan. Banyak terobosannya deh. Misalnya saja, Anda bisa mengeset *desktop* sampai jumlah puluhan sekaligus, atau menampilkan *wallpaper* yang gonta-ganti tiap menit sekali.

Tetapi yang terpenting, hampir semua kegiatan berkomputer Anda selama ini juga bisa berjalan di atasnya. Aplikasi *office*, multimedia, *game*, dan sebagainya, lancar-lancar saja tuh.

Tulisan ini sendiri khusus ditulis dengan aplikasi Open Office yang berjalan di lingkungan *desktop* KDE dan sistem operasi Linux Mandrake 8.2 (Bluebird), sambil mendengarkan nikmatnya alunan musik MP3 dari aplikasi XMMS. *E-mail* yang masuk pun terpantau melalui aplikasi seperti Kmail.

Beberapa tambahan data kami dapat melalui internet dengan *browser* Opera atau Netscape Communicator. *Screenshot* diambil dengan aplikasi Screen Capture dan diolah kembali dengan GIMP yang kemampuannya mirip dengan Photoshop. Sesudahnya pun masih sempat nonton sekeping VCD dari aplikasi Xine.

Kaya Pilihan

Tidak seperti Windows yang merupakan merek dagang tunggal Microsoft, sistem operasi Linux dikeluarkan oleh banyak distribusi (**distro**) sekaligus. Linux Mandrake yang kami pakai hanyalah satu dari lebih 60 distro yang ada saat ini.

Red Hat, Suse, Debian, Sorcerer, Lycoris, Slackware, Corel, Beehive, Linpus, Turbolinux dan Caldera ada di antara sepuluh distro terpopular lainnya. Untuk urusan tampilan, distro-distro tersebut menggandeng pengembang desktop seperti Gnome, KDE, Ximian dan sebagainya. Hasilnya adalah sebuah sistem operasi lengkap yang mudah dan menyenangkan untuk digunakan.

Mungkin Anda heran mengapa jumlah distronya bisa demikian banyak? Berbeda dengan Microsoft yang merupakan sistem operasi **proprietary**, Linux merupakan sistem operasi yang bersifat **open source**.

Dalam sistem *open source*, setiap orang bebas menggunakan, menggandakan dan memodifikasi **source code** dari *software* itu sendiri. Sementara *software proprietary* meminta orang untuk membeli agar dapat menggunakan dan menggandakannya.

Dengan sifatnya itu, Linux dikembangkan dan diperbaiki terus menerus oleh komunitas programer dan *hacker* dari seluruh dunia. Dari sini pula lah berbagai distro itu lahir.

Karena siapa pun dapat mengembangkannya, tak heran kalau dalam Linux kita akan sering menemukan aplikasi yang diciptakan oleh individual. Misalnya saja *software* aplikasi multimedia "Nonton VCD", yang asli buatan orang Indonesia.

Linux pun relatif lebih tahan terhadap virus ketimbang Windows. Virus-virus Windows tidak mempan pada Linux. Sampai saat ini jumlah virus yang menyerang Linux terbilang sedikit. Lagi pula, pembuat virusnya bisa mendapat ancaman yang tak kalah serius dari komunitas Linux yang memang terdiri dari para *hacker* kelas wahid.

Murah, Bahkan Gratis

Efek lain dari soal *open source* tadi adalah murahnya Linux dan keluarga aplikasinya. Bahkan hampir semuanya bisa Anda dapatkan secara gratis. Rata-rata distro menyediakan *download* komplet distribusi Linux-nya. Gratis!

Lho, kalau gratisan seperti itu perusahaan pengembangnya dapat untung dari mana? Masing-masing distro tetap menjual CD-ROM mereka kok. Artinya, kalau Anda tidak ingin capek-capek *download*, langsung saja pesan CD-nya.

Satu paket CD Mandrake 8.2 di situs **gudanglinux.or.id** ditawarkan dengan harga Rp 55.000 (3 CD). Di situs Mandrake sendiri, paket yang sama ditawarkan dengan harga US$ 5 per CD-nya. Jelas sangat murah, kan? Apalagi jika kita coba membandingkannya dengan harga Windows XP.

Kalau tetangga punya CD-nya, Anda pun bisa meminjam dan menginstalnya di komputer tanpa perlu meminta *CD key* atau serial number. Dan bersyukurlah, Anda tetap tidak terlibat pembajakan.

Untungnya lagi, paket *software*-nya lengkap lho. Anda langsung mendapatkan beragam aplikasi, mulai dari aplikasi *office*, grafis hingga multimedia. Ruang *hard disk* yang dibutuhkan untuk semua itu sekitar 2 Gb, malah bisa lebih dihemat lagi.

Okelah, tapi sulit *nggak* ya penggunaannya? Kalau Anda termasuk yang tertantang untuk mencobanya, ikuti saja panduan instalasi dan pemakaian Linux melalui rubrik baru ini di tiap edisinya. Coba kemudahannya dan rasakan kesenangannya. PRAM

JARGON

Distro Istilah popular untuk berbagai distribusi Linux. Di antara yang terkenal adalah Red Hat, Mandrake, Suse, Slackware, Corel dan sebagainya.

GUI Graphical User Interface; tampilan *software* atau program komputer.

Open source Jenis *software* yang *source code*-nya dibuka untuk umum, dengan demikian penggunanya dapat memodifikasi *software* tersebut sesuai keinginan, termasuk untuk meningkatkan kualitas *software* itu sendiri.

Proprietary Jenis *software* yang menutup *source code*-nya dan menghargai pembuatnya sebagai pemilik tunggal *software* tersebut. Kebanyakan *software* berbayar merupakan jenis *software proprietary*.

Source code Kode inti dari sebuah *software* atau program komputer.

X Window Biasa disebut X saja; yakni sistem tampilan yang digunakan oleh keluarga sistem operasi Unix. Pada perkembangannya juga digunakan untuk Linux.

Menginstal Linux
Mandrake 8.2 (BlueBird)
(Bagian I)

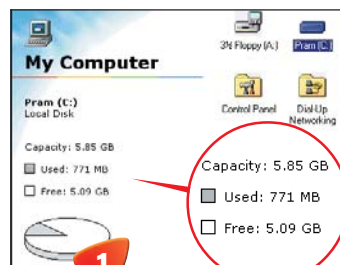
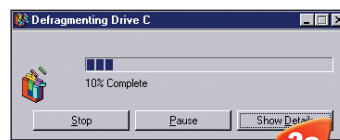
Dua sistem operasi berdampingan dalam satu komputer? Tak perlu bingung, Linux menyediakan solusinya.

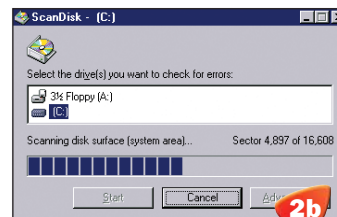
ILUSTRASI: IRVAN

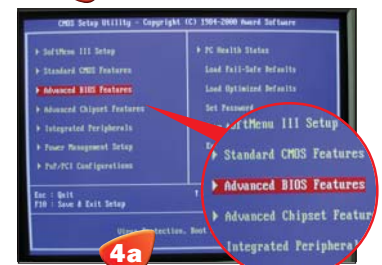
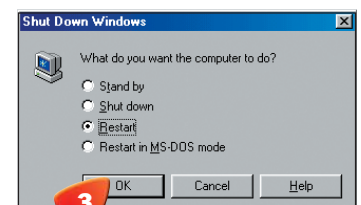
Tak kenal maka tak sayang. Untuk mengenal seperti apa sih Linux itu sebetulnya, ya tak ada jalan lain kecuali mencobanya. Kalau masih was-was, Anda bisa kok menginstal Linux Mandrake 8.2 berdampingan dengan Windows. Sehingga, kalau sewaktu-waktu Anda memerlukan Windows, tinggal panggil saja.

Bagaimana caranya? Baca dulu langkah-langkahnya mulai edisi ini hingga edisi 29 (Bagian III). kemudian setelah panduannya komplet, baru praktikkan. PRAM

LANGKAH 1

Pastikan printer dan modem sudah terhubung ke komputer Anda, kemudian nyalakan komputer seperti biasa. Begitu masuk ke Windows, klik dobel *icon* [My Computer]. Kita akan memastikan Anda mempunyai ruang *hard disk* yang cukup untuk melakukan semua ini. Dalam jendela baru yang

terbuka, klik *icon drive* [C:], maka info besar *hard disk* Anda pun akan terlihat di sebelah kirinya. Ruang "Free" *hard disk* yang dibutuhkan minimal sebesar 2 Gb.

LANGKAH 2

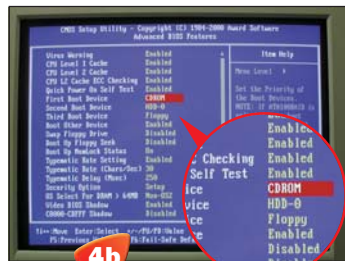
Setelah yakin sisa ruang *hard disk* mencukupi, maka *defrag*-lah *hard disk* Anda. Klik [Start], lantas berturut-turut [Programs], [Accessories], [System Tools]. Kemudian klik [Disk Defragmenter]. Setelahnya lakukan juga ScanDisk, dengan mengeklik [Start], [Programs], [Accessories], [System Tools] lantas [ScanDisk].

LANGKAH 3

Seusainya, masukkan CD instalasi Mandrake ke dalam CD-ROM *drive*. Kemudian *reboot* komputer Anda. Segera tekan tombol [Del] pada kibor begitu proses *booting* mulai, sehingga Anda masuk ke BIOS. Kita harus memastikan agar proses *booting* langsung membaca CD-ROM.

LANGKAH 4

Cara pengaturan dan tampilan BIOS di tiap komputer bisa saja berbeda, namun aturlah agar *first boot device* adalah CD-ROM. Dalam BIOS versi Award Software 1984-2000, pengaturannya ada di submenu Advanced BIOS Features.

BACK UP DULU!

Sebelumnya, pastikan bahwa Anda telah mem-*back up* seluruh data penting Anda di komputer. Simpanlah ke media lain, seperti disket atau *hard disk* lain. Sekadar jaga-jaga, tak apa kan?

Gerakkan kursor hingga ke submenu tersebut dan tekan [Enter]**. Sebuah menu akan tampil seperti dalam gambar. Gerakkan tombol panah hingga ke opsi** [First Boot Device]**. Ubah keterangannya menjadi CD-ROM dengan menggunakan tombol** [Page Up] **atau** [Page Down]**. Set juga Second Boot Device ke HDD-0 atau C, kemudian Third Boot Device ke Floppy.**

LANGKAH 5

Tekan tombol [Esc] **untuk kembali ke menu utama. Kemudian bawa kursor ke opsi** [Save & Exit Setup] **dan tekan** [Enter]**. Tekan** [Y] **pada boks konfirmasi yang muncul dan tekan** [Enter] **lagi. Komputer pun akan *reboot* kembali.**

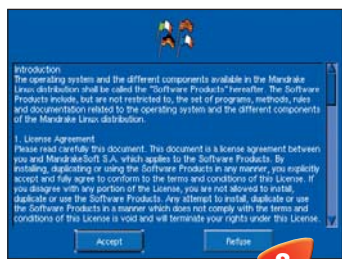
LANGKAH 6

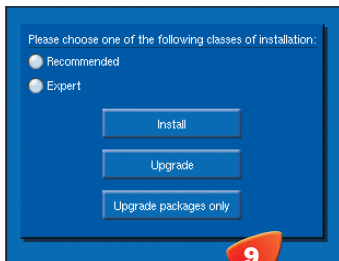
Biarkan, hingga pada layar tampil menu seperti gambar 6. Dan langsung tekan [Enter] **untuk mulai menginstal Linux Mandrake 8.2.**

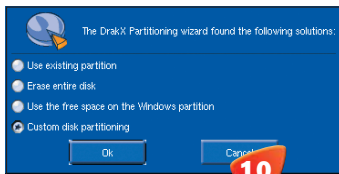
LANGKAH 7

Tunggu sampai menu pada gambar 7 tampil. Dalam menu ini Anda diminta untuk menentukan bahasa yang akan dipakai. Mandrake sendiri sudah mendukung bahasa Indonesia. Kalau mau Anda bisa saja memilihnya. Tapi di sini kami memilih bahasa Inggris United States. Selesai dengan hal itu, klik [OK] **saja.**

LANGKAH 8

Dalam tahap selanjutnya, Anda akan menjumpai keterangan soal lisensi. Linux Mandrake menggunakan model lisensi GPL (GNU General Public License). Di dalamnya disebutkan, Anda bisa meng-*copy*, mendistribusikan ulang atau momodifikasi *software* itu untuk kepentingan Anda. Baca terlebih dulu, kemudian klik [Accept] **untuk ke tahap berikutnya.**

LANGKAH 9

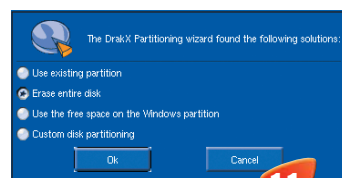
Kemudian Anda diminta untuk menentukan tipe instalasi yang diinginkan. Di sini kami memilih tipe [Recommended]**. Klik opsi yang Anda pilih, lalu klik** [Install]**.**

LANGKAH 10

Kini Anda akan menentukan pembagian *hard disk* untuk instalasi Linux. Karena Anda harus berbagi dengan Windows, maka pilih saja opsi [Custom Disk Partitioning] **dan klik** [OK]**. Langsunglah menuju Langkah 12.**

LANGKAH 11

Kecuali halnya Anda akan menggunakan seluruh *hard disk* tersebut untuk Linux, maka pilih opsi [Erase Entire Disk]**. Dengan pilihan ini berarti Anda juga menghapus Windows dan seluruh data di komputer tersebut. Pilihan terakhir ini harus didasarkan pertimbangan matang. Kalau Anda memang berkeinginan hanya menginstal Linux pada komputer tersebut, silakan pilih opsi ini.**

SISTEM YANG DIBUTUHKAN

Untuk instalasi Linux Mandrake 8.2, Anda butuh setidaknya komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Prosesor Pentium atau setingkatnya (kami rekomendasikan Pentium II ke atas).
- RAM 64 Mb
- Sisa ruang hard disk minimal 2 Gb
- CDROM drive
- Modem (kalau ada)
- Printer (kalau tersedia)

LANGKAH 12

Lantas, Anda harus menentukan besarnya ruang untuk Linux. Klik bar biru bertuliskan /mnt/windows. Dalam Linux, partisi Windows dikenali dengan nama /mnt/windows. Warna birunya menandakan tipe partisi FAT32 yang digunakan Windows. Sementara Linux menggunakan tipe partisi Ext3.

Kami sudahi dulu langkah-langkah instalasi Linux Mandrake 8.2 (Bluebird) - Bagian I. Jangan praktikkan dulu, sebelum Anda membaca tuntas panduan instalasinya hingga Bagian III mendatang.

JARGON

BIOS Basic Input Output System. *Software* yang dipasang pada semua komputer untuk mengatur operasi dasar seperti layar, *hard disk* dan kibor.

Asyik-masyuk dengan Musik

Kini Anda tak perlu lagi membawa-bawa setumpuk koleksi CD Anda.Revolusi MP3 menjadikan Anda bisa menyimpan semua koleksi Anda dalam format digital, yakni pada MP3 player berbasis hard disk. CA | FARID

JAUH DI MATA, DEKAT DI TELINGA

Kalau harus ikut kontes kecantikan, perangkat digital ini tak bakal menang. Bentuknya memang tak sedap dipandang, tapi ia sedap didengar. Hango Personal Jukebox mampu menyimpan ratusan musik favorit Anda, sehingga pemutar MP3 ini sangat ideal untuk perjalanan yang panjang nan membosankan. Satu unitnya dijual dengan harga US$ 399 (sekitar Rp 3,7 juta) untuk versi 20 Gb. Ini sudah termasuk adaptor untuk dipakai di mobil dan baterai yang tahan sampai 10 jam.
www.pjbox.com

HIP...HIP...HURA...

Tidak seperti perangkat lain yang kami hadirkan di sini, Hip Zip menggunakan *disk* bervolume 40 Mb yang *removable*. Ia mampu menampung sampai lima lagu dalam format MP3. *Disk*-nya sendiri relatif murah dan bisa Anda pakai berulangkali. Piranti seharga £ 199 (sekitar Rp 2,7 juta) ini merupakan produk diskontinyu. Untungnya, *disk* kosongnya akan terus tersedia, karena *disk* tersebut sama dengan yang digunakan dalam *drive* Pocket Zip. Produk ini dibuat oleh perusahaan yang sama.
www.iomega.co.uk

MUSIK NAN TAK KUNJUNG PADAM

Penampilannya mirip dengan CD *walkman* biasa, tapi ternyata kemampuannya jauh lebih hebat. Creative DAP II memiliki *hard disk* 20 Gb. Ini berarti Anda bisa mendengarkan musik lewat DAP selama 14 hari nonstop, tanpa harus mengulang musik yang sama. Satu-satunya kelemahan barangkali adalah baterainya, yang hanya tahan empat jam. Harganya £ 340 (sekitar Rp 4,6 juta).
www.europe.creative.com

BIAR TAMBUN TAPI STYLISH

Archos Jukebox 6000 mempunyai *hard disk* internal sebesar 6 Gb, yang berarti bisa menampung musik dengan durasi lebih dari 100 jam. Ketahanan baterainya sampai delapan jam. Bodinya sih memang terlihat tambun, tapi ia tetap *stylish* sebagai pemutar MP3. Kalau Anda ingin memilikinya, Anda perlu merogoh kocek sampai US$ 230 (sekitar Rp 2,1 juta).

www.amazon.com

KECIL-KECIL CABE RAWIT

Jika Anda ingin tahu produk Apple yang *stylish*, iPod-lah contohnya. *MP3 player* portabel ini termasuk yang terkecil sejauh yang kami tahu. Meskipun demikian, ia mampu menyimpan sedikitnya 1.000 lagu. Kelemahannya, ia hanya bisa bekerja dengan komputer Macintosh. Namun, perusahaan lain berencana mengembangkan *software* agar iPod kelak bisa dikoneksikan ke PC Windows. Fitur terbaik yang dimilikinya adalah koneksi FireWire, yang mendukung transfer *file* sangat cepat. Perangkat ini tersedia dalam dua versi, yakni 5 Gb (US$ 399/sekitar Rp 3,7 juta) dan 10 Gb (US$ 499/sekitar Rp 4,7 juta).

www.apple.com

GUDANG MUSIK

Pocket mStation, yang kini dikenal dengan nama Neo Jukebox, terkoneksi dengan komputer Anda melalui USB. Ia muncul di PC Anda sebagaimana *drive* eksternal pada umumnya. Dulu memang ada tiga model yang ditawarkan, yakni 10, 20 dan 30 Gb. Namun sekarang tinggal dua terakhir yang tersedia. Sekitar 9.000 lagu dapat tersimpan di sini. Untuk model 20 Gb, dijual dengan harga £ 289 (sekitar Rp 3,9 juta); sedangkan untuk 30 Gb, harganya £ 390 (sekitar Rp 5,3 juta).

www.coolmp3gear.com

Proyek: Membuat Mouse Pad

Usia: 10 tahun ke atas
Materi: PC dengan Windows 95/98/ME/2000, Microsoft Word, Printer warna, kertas glossy atau kertas label, busa karet, plastik laminasi
Keterampilan: Kreativitas Seni

Bosan dengan *mouse pad* yang dijual di toko? Anda rancang saja *mouse pad* yang sesuai dengan selera putra-putri Anda. Bahkan dengan cara yang tak begitu sulit, Anda akan bisa mewujudkan keinginan itu.

Sebenarnya di toko tersedia bahan berupa satu kit *inkjet mouse pad*, tapi harganya mahal. Di sini kami ajak Anda untuk membuat sendiri *mouse pad* tanpa kit tersebut.

Persiapkan beberapa bahan yang diperlukan dan gunakan saja *software* Microsoft Word. Mari kita coba bersama. @DIT

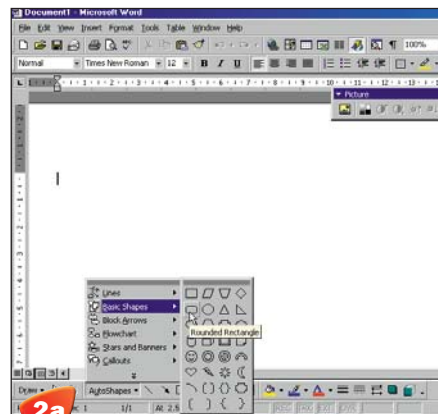
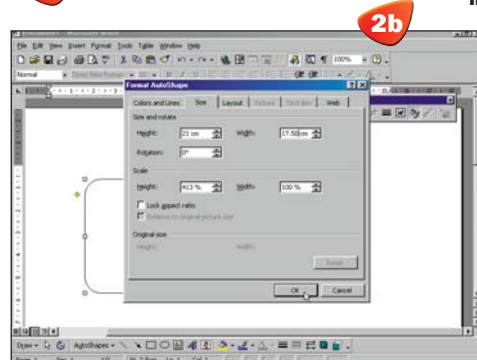
jalan tetikus

1a

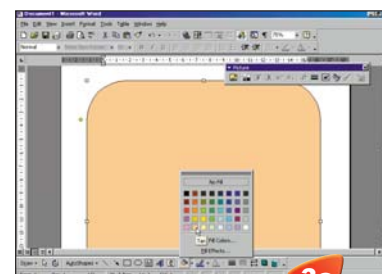
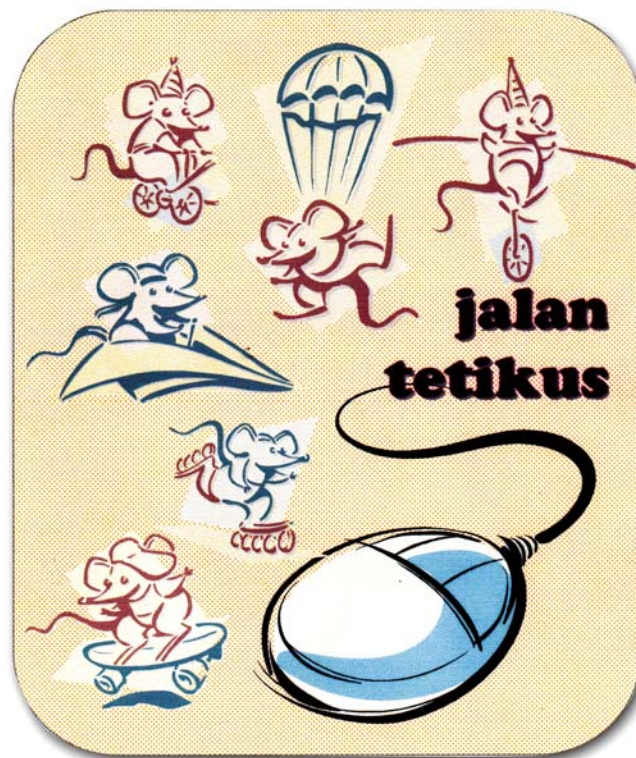
1b

1c

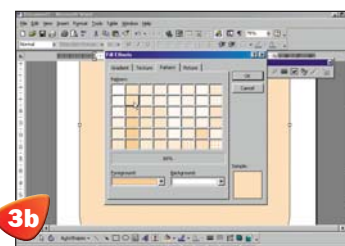
LANGKAH 1

Buka dokumen Microsoft Word. Lalu kliklah menu [File] dan pilih [Page Setup]. Pada boks dialog Page Setup, klik *tab* Paper Size dan tentukan ukuran kertasnya A4, kemudian klik [OK]. Gantilah satuan ukuran menjadi centimeter. Caranya, klik menu [Tools], [Options], sehingga terbuka boks dialog baru. Kliklah *tab* [General] dan pada kotak Measurement unit pilih centimeter, lalu klik [OK]. Munculkan *toolbar* Drawing dan Picture dengan cara mengeklik menu [View], [Toolbar], pilih [Drawing] dan [Picture]. *Toolbar* Drawing akan muncul di *bar* bagian bawah, sedang *toolbar* Picture biasanya di sebelah kanan atas.

2a

2b

LANGKAH 2

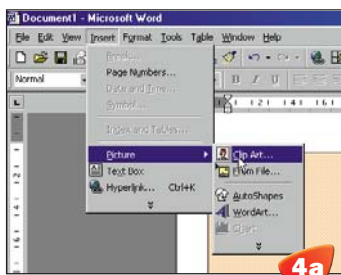
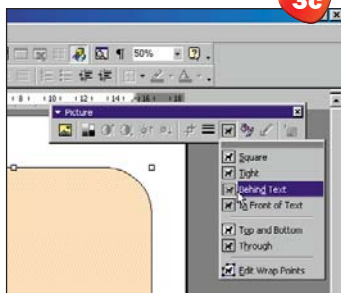
Pada *toolbar* Drawing, kliklah menu [Autoshapes] sehingga muncul menu, dan pilih bentuk yang Anda inginkan. Misalnya, bentuk Rounded Rectangle alias kotak yang mempunyai siku melengkung. Anda bisa memperbesarnya dengan cara mengarahkan kursor pada kotak sambil mengeklik tombol *mouse*. Lihat pada *toolbar* Picture, klik [Format Autoshape], sehingga terbuka boks dialog. Pada *tab* [Size], ubah ukuran tinggi dan lebar. Misalnya, isikan pada kotak Height 21 cm dan Width 17,50 cm, lalu klik [OK].

3a

LANGKAH 3

Kotak tadi bisa diberi warna atau foto dengan mengeklik tombol [Fill] pada *toolbar* Drawing. Pilih warna yang menurut Anda bagus, lantas klik [Fill Efect] sehingga terbuka boks dialog. Anda bisa memilih sendiri efek yang ingin

3b

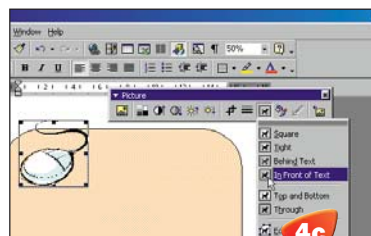
Anda tampilkan. Apabila Anda ingin mengisinya dengan foto, pilihlah *tab* [Picture] sehingga terbuka boks dialog. Kliklah *tab* [Picture] dan tombol [Select Picture] lalu klik [OK]. Kembali ke kotak yang telah diberi warna, kliklah kotak tersebut. Pada *toolbar* Picture, pilih [Text Wrap] sehingga muncul menu *drop-down*, dan klik tombol [Behind Text].

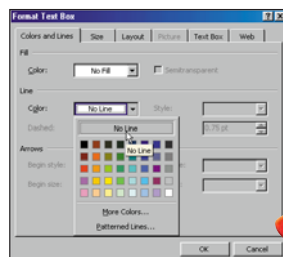
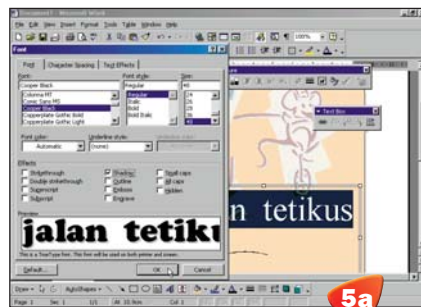
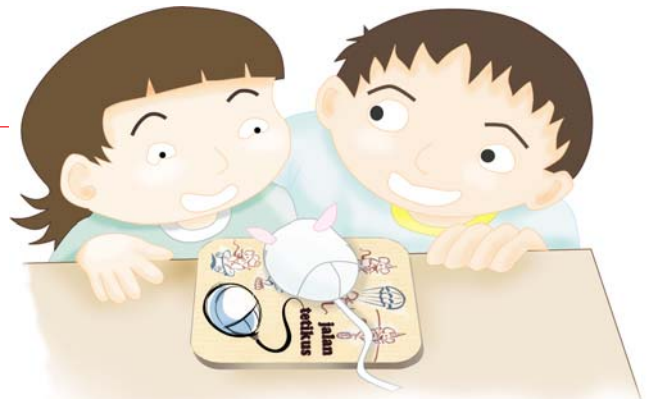
3c

4a

LANGKAH 4

Nah, sekarang Anda bersama putra-putri Anda bisa menambahkan ornamen atau *clip art*. Klik menu [Insert], [Picture], [Clip Art], dan terbukalah boks dialog Insert Clip Art. Anda bisa memilih *clip art* yang lucu dari pilihan yang ada. Jika komputer Anda terhubung ke internet, Anda bisa men-*download clip art* langsung dari situs Microsoft, dengan menekan tombol [Clips Online]. Lalu masukkan *clip art* ke dokumen. Agar *clip art* dapat terlihat dan diubah ukurannya, kliklah tombol [Text Wrap] pada *toolbar* Picture. Pilih [In Front of Text], lalu perbesar gambar dengan cara menarik salah satu ujungnya, sambil jari tangan Anda menekan tombol [Shift] agar ukuran *clip art* proporsional. Anda bisa membuat efek *watermark* agar gambar tampak samar-samar. Caranya, pilih *clip art* dan arahkan *mouse pointer* ke *toolbar* Picture, klik tombol [Image Control] dan [Watermark], atau dengan menambah dan mengurangi Brightness.

4b

4c

LANGKAH 5

Tambahkan teks atau kata-kata pribadi. Buatlah boks teks dengan cara mengeklik menu [Insert] lalu [Text Box]. Dengan boks teks, maka Anda bisa menggeser-geser teks secara bebas. Pada boks teks tersebut ketikkan kata-kata. Untuk memperbesar ukuran huruf, tinggal mengeblok teks tersebut dan ganti jenis dan ukuran hurufnya. Hilangkan garis tepi boks teks. Caranya, klik boks teks tersebut dengan tombol kanan *mouse*. Menu *pop up* akan muncul dan pilih [Format Text Box]. Pada boks dialog yang terbuka, pada *tab* [Color and Line] bagian Line, pilih [No Fill] lalu klik [OK]. Bila Anda ingin memberi tambahan teks lagi di tempat yang lain gunakan cara yang sama.

5a

5b

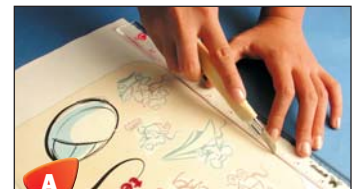
ILUSTRASI: VIKY

LANGKAH 6

Apabila rancangan Anda sudah selesai, simpan dan namai hasil kerja tersebut di *hard disk*. Lalu persiapkan kertas yang akan Anda pakai untuk mencetak rancangan *mouse pad* tersebut. Persiapkan printer warna dan kertas yang akan dipakai untuk mencetak. Setel resolusi printer pada posisi *high resolution* dan pilih jenis kertasnya, sesuaikan dengan kertas yang Anda pakai sebagai media.

6

LANGKAH 7

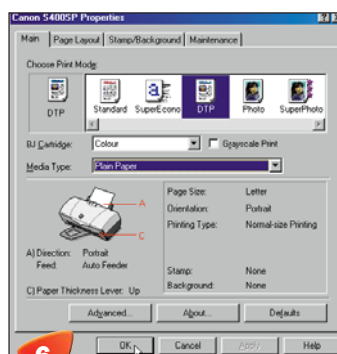
Setelah dicetak dan kering, tempelkan plastik laminasi pada sisi kertas yang dicetak. Potong garis tepi rancangan tadi, setelah itu rekatkan sisi belakang kertas pada karet busa. Potonglah karet busa dengan mengikuti pola rancangan tersebut. Gunakan *cutter* atau pisau potong dan penggaris agar hasilnya bagus. Langkah terakhir tinggal merapikannya saja, maka jadilah sebuah *mouse pad*. Gampang bukan?

A

B

C

D

JENIS KERTAS

Gunakan kertas label yang sudah mempunyai perekat di belakangnya. Apabila Anda memakai kertas *glossy*, Anda harus memberi isolasi bolak balik (*double tape*) di sisi belakang kertas untuk merekatkannya ke karet busa.

Mendaftar, Tinggal Klik!

ILUSTRASI: ADE & ARIYO

Cari info tempat kuliah? Ya internet tempatnya. Bahkan Anda pun bisa mendaftar secara online

Tahun ajaran baru tak lama lagi bakal tiba. Tentunya Anda yang kini duduk di bangku kelas tiga sekolah menengah atas, sudah mulai memutar otak untuk mempersiapkan kuliah di perguruan tinggi.

Setidaknya ada dua pilihan untuk Anda, yakni perguruan tinggi negeri atau swasta. Jika Anda memilih perguruan tinggi negeri, ada serangkaian tes yang sifatnya nasional, yang mesti Anda lalui, yaitu UMPTN (Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Sekarang tentukan jalur mana yang ingin Anda pilih. Sebagai acuan awal Anda untuk memilih perguruan tinggi yang sesuai, sebaiknya Anda longok dulu situs-situs perguruan tinggi di internet. Paling tidak hal ini bisa membantu Anda mengetahui lebih dulu perguruan tinggi yang hendak dituju, mulai dari fasilitas sampai kualitasnya.

Info Perguruan Tinggi

Katanya sih, kuliah di perguruan tinggi negeri lebih enak. Dari lebih rendahnya biaya pendidikan, fasilitas lebih komplet, keragaman jurusan pendidikan, hingga akreditasi yang sudah pasti, bisa Anda dapatkan.

▼ **dikti.org**

Apalagi kalau bisa masuk perguruan tinggi negeri yang cukup favorit dan berkualitas. Lulusannya, banyak orang bilang, sangat diminati oleh perusahaan-perusahaan yang mencari tenaga kerja.

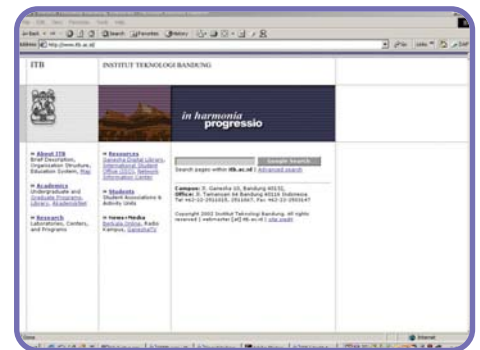
Tapi ya itu saingannya *bejibun*. Anda mesti bersaing lewat tes yang namanya UMPTN. Mulai tahun 2002 ini, rencananya UMPTN akan berganti nama menjadi SPMB (Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru). Sistemnya sih tidak berbeda, hanya namanya yang berubah.

Mau tahu lebih lanjut mengenai ini? Anda bisa kunjungi **www.spmb.com**. Memang sih, situs ini tidak memberikan informasi SPMB secara nasional, tapi khusus wilayah Yogyakarta saja.

Meski begitu, info yang ada tetap saja bisa Anda jadikan acuan. Di sana ada informasi mengenai SPMB, dari syarat peserta, pendaftaran, pelaksanaan, hingga pengumuman penerimaan mahasiswa. Tersedia pula indeks mengenai perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta yang ada di Yogya.

Kalau ingin tahu tingkat kemampuan Anda, Anda bisa mencoba-coba bank soal UMPTN tahun-tahun sebelumnya yang disediakan situs ini. Tip dan trik untuk memilih perguruan tinggi yang tepat juga ada di sini.

Anda juga bisa mengetahui detil mengenai perguruan tinggi serta sistem yang ada di belakangnya, atau nilai akreditasi perguruan tinggi yang ada di Indonesia, dengan mengunjungi situs **dikti.org**.

Di situs milik Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional ini, Anda bisa mendapatkan beragam data mengenai perguruan tinggi yang telah terakreditasi.

▲ **www.itb.ac.id.**

Tersedia pula sejumlah *link* menuju berbagai situs perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta, yang ada di tanah air.

Selain daftar program studi yang telah terakreditasi oleh Badan Akreditasi nasional, Anda juga bisa mendapatkan info hasil dan peringkat akreditasi 1997/1998, dan indeks perguruan tinggi di dunia seperti Amerika, Kanada, Eropa, Australia dan Jepang.

Situs-situs kelembagaan mengenai perguruan tinggi lainnya yang bisa Anda kunjungi antara lain **pts.co.id** (perguruan tinggi swasta/PTS), **ut.ac.id** (universitas terbuka), dan **kopertis4.or.id** (informasi penyelenggaraan akademik PTS di Jawa Barat).

Kampus Negeri

Pasti Anda kenal universitas-universitas negeri seperti UGM, ITB, UI, IPB atau IAIN. Perguruan-perguruan tinggi tersebut memang diakui kualitasnya.

Anda tertarik jadi mahasiswa UI? Lihat dulu situsnya di **ui.ac.id**. Info-info mengenai akademisi, kehidupan kampus, berita tentang kampus "*yellow jackets*", sampai mengenai syarat dan pendaftaran agar bisa jadi

mahasiswa di sana, tersedia di sini.

Anda bisa melihat jurusan dan bidang studi serta program yang ada di Universitas Indonesia ini. *Links* ke setiap fakultas pun ada, sehingga Anda bisa tahu lebih dalam mengenai keadaan dan aktivitas akademik di sana.

Kalau Anda mau jadi "tukang insinyur" seperti si Doel, Anda bisa ke ITB yang ada di Bandung. Informasi detilnya bisa Anda tengok di **www.itb.ac.id**.

Beragam *link* dari deskripsi mengenai ITB, program akademik yang ada, hasil penelitian, laboratorium, sampai perpustakaan digital, bisa Anda longok. Bahkan tersedia fasilitas *international student office* dan *network information center*.

Oh ya, ada satu fakultas di ITB yang ujiannya tidak diikutsertakan dalam SPMB, yaitu Fakultas Seni Rupa dan Desain. Anda tak perlu jauh-jauh cari informasinya ke Bandung, jika Anda tertarik untuk masuk ke jurusan ini. Di situs tersebut tersedia lengkap. Namun jika ingin mendaftar, ya tetap ke Bandung.

Perguruan tinggi negeri di Indonesia umumnya sudah memiliki *website*. Tentu ini dimaksudkan untuk memberi kemudahan kepada masyarakat, guna memperoleh informasi umum mengenai mereka. Coba saja kunjungi situs-situsnya (lihat boks).

Mendaftar Lewat Internet

Untuk memperoleh daftar perguruan tinggi swasta mungkin agak lebih mudah. Karena ujiannya mandiri, maka PTS biasanya membuka lebih dari satu gelombang ujian masuk.

▲ **tarumanegara.ac.id**

Peluang atau kesempatan mengikuti ujian lebih lebar. Pendaftarannya pun bahkan bisa lewat secara *online*. Misalnya saja Universitas Tarumanegara. Universitas yang kampusnya terletak di kawasan Grogol, Jakarta, ini membuka formulir *online* lewat situsnya **tarumanegara.ac.id**.

Fasilitas ini tentu saja memudahkan. Anda tinggal mengisi formulir pendaftaran di situs tersebut, kemudian akan mendapatkan nomor pendaftaran di internet. Setelahnya tinggal mengirim uang ujian masuk melalui transfer bank, dan mengirim bukti pembayarannya melalui faksimili. Bukti tersebut nantinya ditukar dengan kartu ujian, dan Anda tinggal ikut tes tanpa perlu antre di loket pendaftaran.

Sebelum melakukan pendaftaran secara *online*, di situs tersebut Anda bisa melihat-lihat dulu program pendidikan yang ditawarkan sampai biaya pendidikan yang dipatok.

Kampus lain yang menerapkan hal serupa adalah Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta. Lebih lanjut buka saja situsnya di **www.uajy.ac.id** dan **www.ukdw.ac.id**, lalu klik *form* pendaftaran. Konsepnya sama dengan yang ada di Tarumanegara.

Sebelum menentukan pilihan, ada baiknya Anda kunjungi dulu beberapa situs perguruan tinggi, untuk membanding-bandingkan, agar Anda mendapatkan kampus yang pas. YUL

Perguruan Tinggi Negeri

Universitas Riau - **www.unri.ac.id**
Universitas Sriwijaya (Unsri) -**www.unsri.ac.id**
Universitas Lampung (Unila) -**www.unila.ac.id**
Universitas Andalas (Unand) –**www.unand.ac.id**
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syarif Hidayatullah - **www.iainjakarta.ac.id**
Universitas Negeri Jakarta (UNJ) - **www.unj.ac.id**
Institut Pertanian Bogor (IPB) - **www.ipb.ac.id**
Universitas Padjajaran (Unpad) - **www.unpad.ac.id**
Universitas Diponegoro (Undip) - **www.undip.ac.id**
Universitas Negeri Semarang (Unnes) - **www.unnes.org**
Universitas Sebelas Maret (UNS) -**www.uns.ac.id**
Universitas Gadjah Mada (UGM) - **www.gadjahmada.edu**
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta - **www.isi.ac.id**
Universitas Airlangga (Unair) - **www.unair.ac.id**
Universitas Brawijaya (Unibraw) - **www.brawijaya.ac.id**
Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) - **www.its.ac.id**
Universitas Udayana (Unud) - **www.unud.ac.id**
Universitas Mulawarman - **www.unmul.ac.id**
Universitas Sam Ratulangi (Unsrat) – **www.unsrat.ac.id**
Universitas Hasanuddin (Unhas) - **www.unhas.ac.id**

Perguruan Tinggi Swasta

Universitas Tarumanegara Jakarta **www.tarumanagara.ac.id**
Universitas Bina Nusantara Jakarta - **www.binus.ac.id**
Universitas Katolik Atma Jaya Jakarta - **www.atmajaya.ac.id**
Universitas Gunadarma Jakarta- **www.gunadarma.ac.id**
Universitas Trisakti Jakarta -**www.usakti.edu**
Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jakarta - **www.iisip.ac.id**
Universitas Katolik Parahyangan Bandung - **www.unpar.ac.id**
Universitas Pakuan Bandung -**www.unpak.ac.id**
Universitas Pasundan Bandung - **www.unpas.ac.id**
Politeknik Manufaktur Bandung - **www.polman.com**
Institut Teknologi Nasional Bandung – **www.itenas.ac.id**
STMIK Dian Nuswantoro Semarang- **www.dinus.ac.id**
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang - **www.unika.ac.id**
Universitas Kristen Petra Surabaya- **www.petra.ac.id**
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya - **www.untag-sby.ac.id**
Universitas Surabaya - **www.ubaya.ac.id**
Universitas Muhammadiyah Malang - **www.umm.ac.id**
Universitas Merdeka Malang - **www.unmer.ac.id**
Universitas Atma Jaya Yogyakarta - **www.uajy.ac.id**
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta - **www.uii.ac.id**
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta - **www.umy.ac.id**
Akademik Universitas Hasanuddin Makasar- **www.unhas-edu.net**
Universitas Islam Riau - **www.uir.ac.id**
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara - **www.umsu.net**

Untuk daftar *link* perguruan tinggi lebih lengkap Anda bisa kunjungi **directory.google.com/Top/World/Indonesia/Referensi/Pendidikan/Perguruan_Tinggi atau www.dikti.org/linkPT.html**

Hadirkan Sejumlah Situs Sekaligus

Dengan sekali klik, Anda bisa menampilkan situs-situs pilihan Anda dalam satu browser.

Anda mempunyai situs-situs wajib, yang selalu Anda kunjungi setiap kali Anda *online*?.

Coba deh, Anda gunakan Quickbrowse. Dengan piranti tersebut, Anda seperti membuka sebuah halaman situs tapi di dalamnya terdapat beberapa halaman situs yang berlainan. Halaman-halaman itu tertata secara berurutan, sehingga untuk pindah dari satu halaman ke halaman situs lainnya, Anda tinggal melakukan *scrolling down* saja.

Bayangkan, jika pada suatu pagi sambil menikmati secangkir kopi, Anda bisa *browsing* dan mendapatkan beberapa berita terhangat dari beberapa situs portal berita seperti **kompas.com**, **detik.com**, **satunet.com**, misalnya, dalam sekali klik.

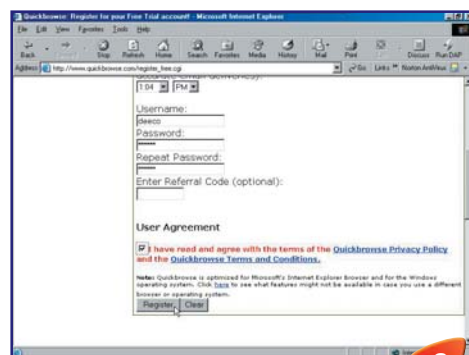
Jika saat ini Anda menggunakan *e-mail* berbasis web, Quickbrowse akan sangat membantu. Kalau biasanya Anda harus membuka satu per satu untuk dapat membaca *e-mail* yang Anda terima, dengan Quickbrowse Anda bisa membaca beberapa, atau bahkan semua *e-mail* baru sekaligus dalam sebuah halaman web.

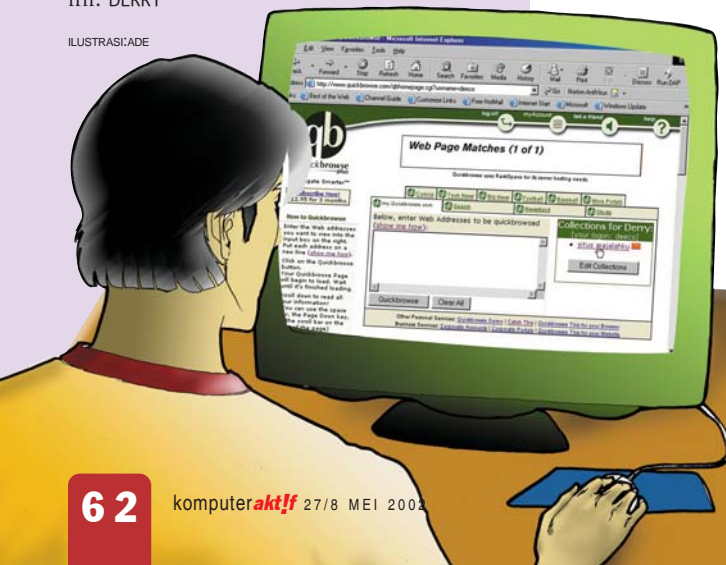
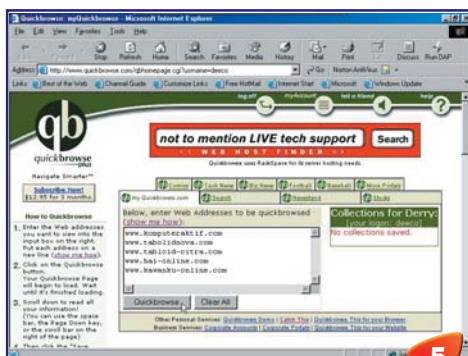
Anda sudah dapat menikmati beberapa halaman web dalam sebuah jendela *browser*.

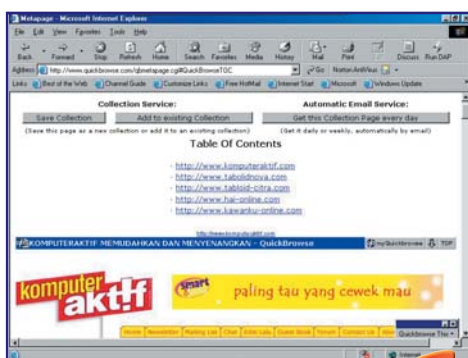
Penasaran dengan Quickbrowse? Berikut ini langkah-langkah mengeset *web browser* Anda menjadi Quickbrowse, plus cara menggunakan fitur yang memudahkan ini. DERRY

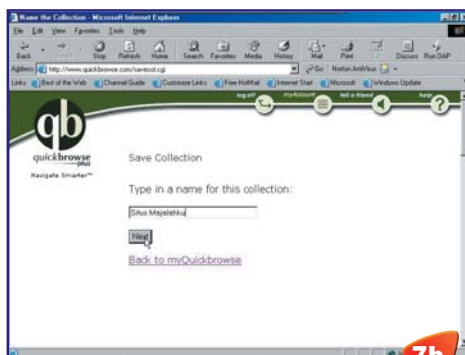
ILUSTRASI: ADE

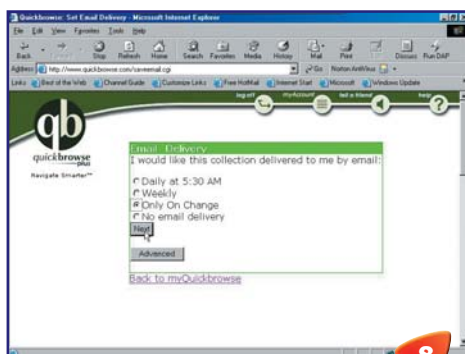
LANGKAH 1 **Untuk dapat menggunakan Quickbrowse, Anda harus mendaftarkan diri di situsnya. Untuk itu, jalankan *web browser* yang biasa Anda gunakan, kemudian kunjungi situs www.quickbrowse.com. Kemudian, klik tombol** [Try It Now!].

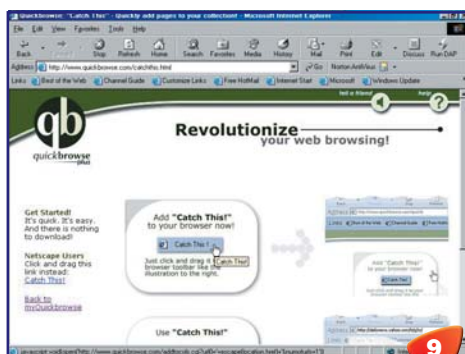
LANGKAH 2 **Pilihlah model dari registrasi yang Anda inginkan. Anda dapat memilih pilihan kedua, "*Free and fully functional 14-day trial account*" untuk mencoba berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh Quickbrowse dalam 14 hari secara gratis. Setelah masa itu, beberapa fitur akan dibatasi. Misalnya, dalam sebuah halaman web Quickbrowse, Anda hanya dapat membuka maksimal enam halaman web, koleksi situs Anda tidak dapat disimpan, koleksi situs yang pernah Anda simpan juga tidak dapat Anda buka, dan koleksi situs Anda tidak dapat dikirim ke alamat *e-mail* Anda. Setelah Anda menentukan pilihan, klik tombol** [Continue].

LANGKAH 3 **Lengkapi *form* registrasi yang ada, selanjutnya baca "*term and condition*"-nya dan beri tanda centang pada pilihan "*I have read and agree with term....*", lalu klik tombol** [Register].

LANGKAH 4 **Jika proses registrasi Anda berhasil, maka Anda akan melihat halaman web seperti yang terlihat pada gambar. Bersamaan dengan itu, Quickbrowse akan mengirimkan *e-mail***

berisi informasi penting seputar registrasi Anda. Setelah Anda masukkan dari mana Anda mengetahui Quickbrowse, kemudian klik tombol [Next].

LANGKAH 5

Selanjutnya Anda akan masuk ke halaman Quickbrowse Anda. Jika Anda mengalami kegagalan akses, Anda dapat mengeklik *link* "myQuickbrowse" yang ada pada *e-mail* yang dikirim Quickbrowse ke *mailbox* Anda). Kemudian pada boks yang ada di halaman tersebut, masukkan situs-situs favorit Anda. Selanjutnya, klik tombol [Quickbrowse].

LANGKAH 6

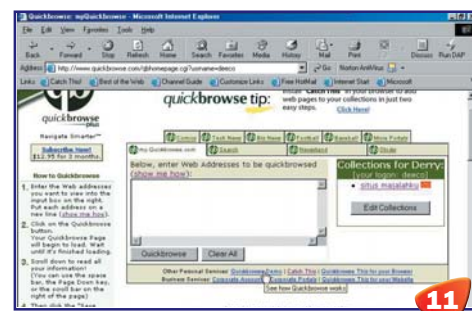
Tunggu sebentar hingga semua halaman web pilihan Anda selesai di-*download* oleh Quickbrowse. Setiap halaman web akan di-*download* maksimal sampai 30 detik. Nah, selanjutnya Anda dapat menikmati beberapa halaman situs pilihan Anda tersebut dalam satu halaman web, yang masing-masing dipisahkan oleh sebuah pembatas berwarna biru. Anda tinggal melakukan *scroll up/ down* untuk berpindah dari satu halaman ke halaman web lainnya.

LANGKAH 7

Quickbrowse memungkinkan Anda untuk menyimpan koleksi halaman web favorit . Cukup dengan mengeklik tombol [Save Collection] **yang ada di pojok kiri atas atau bawah dalam halaman web Quickbrowse Anda. Selanjutnya Anda dapat memberikan nama pada koleksi Anda tersebut pada boks yang tersedia, lantas tekan tombol** [Next].

LANGKAH 8

Salah satu yang menarik dari Quickbrowse adalah ia dapat mengirimkan koleksi Anda tersebut setiap harinya ke *e-mail* Anda, seperti layaknya sebuah *newsletter*. Nah, pada halaman berikutnya, Anda dapat memilih waktu kapan Quickbrowse mengirimkan koleksi halaman web tersebut ke *mailbox* Anda. Bahkan Anda dapat memilih untuk tidak mengirimkan koleksi tersebut ke *e-mail* Anda. Sesudahnya, klik tombol [Next].

LANGKAH 9

Nah, untuk memudahkan Anda menambahkan situs-situs baru ke koleksi Quickbrowse Anda, tambahkan link "Catch This" pada *browser* Anda. Caranya, pertama-tama klik *link* "Catch This" yang ada di bagian bawah boks. Selanjutnya, klik dan tahan tombol "Catch This" yang ada di tengah halaman web. Kemudian arahkan ke deretan tombol/ *link* yang ada pada *web browser* Anda, dan lepaskan. Klik tombol [Yes] **pada boks dialog yang muncul.**

LANGKAH 10

Kini akan muncul sebuah *link* baru pada *browser* Anda. Anda dapat melakukan langkah yang sama untuk menambahkan *link* "Quickbrowse" yang dapat memudahkan Anda untuk mengaktifkan dan mematikan mode Quickbrowse dengan sekali klik. Caranya klik tombol "Quickbrowse This for your Browser" yang ada di halaman my Quickbrowse, kemudian lakukan langkah-langkah yang sama seperti saat Anda menambahkan *link* "Catch This".

LANGKAH 11

Lalu, bagaimana menggunakan kedua *link* baru tersebut? Anda dapat melihat cara kerja dari *link* tersebut dengan melihat demo Quickbrowse. Klik saja *link* [Quickbrowse demo] **yang ada di halaman my Quickbrowse.**

Masih banyak lagi fitur dan cara kerja dari Quickbrowse yang bisa Anda manfaatkan. Anda bisa mencoba dan mengekplorasi sendiri dari situsnya. Selamat mencoba.

ILUSTRASI: VIKY

Agar Chatting Tak Garing

Ngobrol ya ngobrol, tapi Anda perlu tahu aturannya.

Salah satu aktivitas yang ada di jalur maya adalah *chatting*. Melalui **IRC**, akan memungkinkan seorang *netter* melakukan percakapan dengan *netter* lain, tanpa terbatas jarak dan waktu. Secara harafiah *chatting* itu ngobrol. Di internet, istilah tersebut dipakai pada aktivitas komunikasi lewat kata-kata yang Anda ketikkan.

Meskipun hanya ngobrol, Anda harus tetap menjaga kesantunan. Jika tidak, bisa-bisa Anda "ditendang" atau malah di-*banned* dari **chatroom**. Makanya, etiket chatting mesti Anda pegang. YUL

Rambu-rambu Chatting

- **Tetap pada jalur**. Jika topik yang dibahas di suatu *chatroom* adalah tentang komputer, janganlah membahas mengenai politik. Kecuali pada *chatroom* untuk obrolan bebas.
- **Gunakan akronim**. Anda bisa menggunakan bantuan akronim-akronim yang familiar, agar pesan Anda tidak terlalu panjang. Misalnya btw (by the way), asap (as soon as possible), dan sebagainya.
- **Hargai pendapat**. Jika Anda tidak sependapat dengan orang lain, ungkapkan pendapat Anda dengan baik. Jangan ungkapkan dengan kasar.
- **Jangan menginterupsi**. Biarkan lawan bicara Anda menyelesaikan perkataannya. Setelahnya, Anda baru bisa mengungkapkan apa yang ingin dibicarakan.
- **Jangan "berteriak"**. Jangan menggunakan huruf kapital saat mengetik perkataan Anda. Ini menunjukkan Anda sedang berteriak dan tidak semua orang senang diteriaki.
- **Jangan sembarang gunakan nickname**. Hindarilah *nicknames* (nama julukan atau nama yang dipakai saat ber-*chatting*) yang vulgar atau tidak sopan. Di beberapa *chatroom*, Anda bisa "ditendang" dan dilarang masuk lagi.
- **Dilarang menghasut**. Jangan masuk ke suatu *chatroom* dan mencoba mengajak semua yang ada di sana untuk meninggalkan *chatroom* tersebut, dan masuk ke *chatroom* lainnya.
- **Kekuasaan operator**. Jika Anda menjadi *channel operator*, janganlah menyalahgunakan wewenang Anda. Jangan asal menendang atau melarang *chatter* masuk ke *channel* Anda.
- **Lindungi privasi Anda**. Jangan umbar sembarangan data pribadi Anda seperti nama asli, alamat, nomor telepon atau alamat *e-mail*. Sebaliknya, jangan pula meminta hal-hal yang privasi dari lawan bicara Anda.
- **Amankan PC Anda**. Anda bisa memanfaatkan program *firewall* untuk menghindari penyusup masuk ke komputer Anda, dan program Anti virus untuk mencegah masuknya virus saat Anda ber-*chatting*.
- **No Flooding**. *Flooding* adalah mengulang pesan atau baris kata secara terus menerus hingga akhirnya baris-baris tersebut memenuhi layar. Hal ini tentu saja mengganggu *chatter* lainnya, dan Anda bisa "ditendang" keluar dari *chatroom*.
- **Batasi penggunaan warna**. Huruf berwarna memang bikin ceria. Tapi kalau terlalu banyak warnanya, akan tidak enak untuk dipandang oleh lawan bicara Anda atau *chatter* lainnya.
- **Bukan tempat berpromosi**. *Chatroom* bukanlah ruang iklan, jadi usahakan untuk menghindari aktivitas berpromosi.
- **Channel jumping**. Janganlah keluar masuk suatu *chatroom* secara terus-menerus (*channel jumping*). Jalur percakapan *channel* akan terganggu dan hal ini tentu saja menjengkelkan *chatter* lainnya, karena informasi mengenai keluar masuk *channel* akan diberitahukan.
- **Hindari berkata dengan angka**. Kadang-kadang *chatter* suka menggunakan kata sebagai pengganti huruf, misalnya kata HELLO diganti dengan H3770. Di beberapa *channel*, hal ini dianggap sikap "buruk".
- **Dilarang ngomong jorok**. Hindari perkataan dan topik-topik yang mengarah ke hal vulgar dan tabu, karena tak semua orang menyukainya.
- **Dilarang kirim virus/trojan**. Meski IRC bisa jadi jalur pengiriman, janganlah mengirim virus atau trojan via DCC, demi keselamatan bersama.
- **No OP begging please**. Janganlah memohon untuk dijadikan OP (operator) sebuah *channel*. Kalau sikap Anda baik dan loyal terhadap suatu *channel*, tanpa memohon Anda pun bisa terpilih jadi OP.

SUMBER: IRCBEGINNER.COM, AURORACORONA.COM, YOUTHONLINE.CA

JARGON

Chatroom Suatu tempat di internet yang digunakan untuk melakukan percakapan *online* secara *real time*.

IRC Internet Relay Chat. Suatu jaringan global yang luas yang memungkinkan para pengguna komputer dan *netter* mengetik pesan, dan langsung dibaca oleh si penerima pesan seketika itu pula sehingga mirip percakapan. IRC ini terdiri dari beragam *room* (ruang) atau *channel*.

net chart

5 SITUS TERBAIK

www.cirebon.biz
Anda berasal dari Cirebon? Rindu kampung halaman? Kunjungi saja situs yang satu ini. Siapa tahu bisa mengobati kerinduan Anda.

www.hariankomentar.com
Anda yang ingin tahu berita terhangat di kota Manado, bisa mampir ke versi *online* harian *Komentar* yang berbasis di Manado.

www.bbmwatch.com
Dikelola secara independen, situs ini berisi berbagai informasi dan edukasi untuk masyarakat mengenai bahan bakar minyak (BBM).

meteor-garden .television-series.com
Lagi gandrung dengan serial *Meteor Garden* yang ditayangkan di Indosiar? Kunjungi situs komunitas pecintanya di Indonesia ini.

www.liflet.com
Media promosi dalam bentuk liflet (selebaran) *online* menjadi salah satu alternatif baru bagi Anda. Situs ini membagi liflet dalam kategori dan produk.

BATIK ONLINE

Batik, kerajinan masyarakat Jawa yang sudah dikenal sejak ratusan tahun lalu, menjadi salah satu kebanggaan bangsa Indonesia. Karya tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi hingga sekarang itu, kini bisa Anda temui di internet.

www.batikrahmawati.com
Situs ini memperkenalkan beragam produk batik cap (batik pabrik). Bila Anda ingin melihat jenis-jenis batik sesuai dengan namanya, di sini tempatnya.

www.maharanionline.net
Anda yang *kesengsem* dengan kerajinan batik tulis, bisa merujuk ke situs ini. Beragam produk batik tulis dipajang di sini. Asli buatan Pekalongan lho!

www.batiks.com
Situs yang dikelola dari Virginia, AS, ini menawarkan beragam batik Bali yang bisa dipesan secara *online*. Bagaimana nih, kok di negara asalnya tak ada situs beginian?

www.batiklist.com
Situs ini mendaftar dan me-*rangking* situs-situs yang menjual batik di internet. Tak kurang 133 situs terdaftar di sini. Sebagian besar situs luar negeri.

SITUS PILIHAN EDISI INI

www.mtvsky.com
Situs milik radio MTv ini memiliki desain sangat ciamik. Anda bisa melihat tangga lagu dan berinteraksi dengan members MTv Sky lainnya. Sayangnya, ditinjau dari isi, situs ini belum banyak memiliki fitur.

GAMES

The Legend of the Prophet and the Assassin

Jelajahilah suasana Timur Tengah abad ke-13 dengan gambar indah.

▲ MENJEMUKAN? Gambarnya indah, ceritanya menarik, tapi butuh waktu lama untuk memainkannya.

Game petualangan keluaran DreamCatcher Game Inc. ini terdiri atas empat keping CD-ROM dan merupakan dua sekuel dalam satu bundel. Dua CD bagian pertama adalah *The Legend of the Prophet and the Assassin*, dua CD selanjutnya adalah *Secret of Alamut*.

Latar cerita *game* ini adalah Timur Tengah pada abad ke-13, ketika kerajaan Crussader yang diatur oleh baron Kristen dari daerah utara berubah menjadi negeri anarki, setelah dikalahkan musuh. Tancrede de Narc, ksatria Frankish – yang telah mengabdi sebagai *templar* selama beberapa tahun – berusaha lari dari peperangan untuk mencari kota Jebus, kota damai yang ditemukan oleh pendeta misterius bernama Simon Lancrois.

Disebutkan dalam *game* tersebut Tancrede bernama As-Sayf, nama yang ia dapatkan setelah ia dengan berani, gagah, dan lihai memainkan pedangnya di dalam peperangan.

Dalam usahanya menemukan Jebus, dia sempat menemukan kota di pegunungan Suriah, yang penuh dengan utopia. Dari Jerusalem ia pun menyeberangi Laut Kaspia dan bertempur dengan banyak musuh – di antaranya tentara mistik – sebelum sampai di Alamut.

Begitulah awal *game* yang berlatar padang pasir dan gurun di dataran Asia Barat bersebut. Selama memainkan *The Legend of the Prophet and the Assassin*, Anda akan disuguhi dengan berbagai pemandangan, teka-teki, dan pertarungan yang harus Anda menangkan.

Komponen petualangan klasik yang terdapat di dalam *game* ini misalnya kemampuan untuk berbicara dengan semua karakter, eksplorasi area, pencarian sesuatu yang harus dibawa ke langkah berikutnya, dan tentu saja pemecahan teka-teki. Dalam *The Legend* ini, teka-tekinya sangat menarik untuk dipecahkan, dan beberapa di antaranya harus menguras pikiran Anda. Misalnya Anda harus memindahkan obyek kurang dari 96 klik *mouse* untuk mendapatkan tujuh buah benda yang diperlukan sebagai akses untuk melangkah ke tahapan berikutnya.

Tampilan grafis *game* ini sungguh fantastis, detil obyeknya – baik itu manusia, binatang maupun tempat – tergambar dengan jelas. Tata letak *background* sangat bagus demikian pula karakter si tokoh utama, Tancrede. Animasi potongan dan perpindahan dari satu *frame* ke *frame* lain juga sangat halus disertai dengan efek suara yang pas meski tidak begitu bagus terdengar.

Kompleksitas *game* ini bukan karena sulitnya memecahkan teka-teki, namun jalan ceritanya sendiri. Anda perlu mencermati dialog beberapa karakter untuk mendapatkan plot *game*. Jangan kaget apabila Anda kehilangan jejak cerita sepanjang permainan, atau tiba-tiba *game* akan berhenti ketika Anda berusaha memecahkan teka-teki yang diberikan.

Game legenda bangsa Arab memiliki alur cerita, desain, dan *lay out* yang realistis, termasuk dalam menampilkan hal mistik dengan atmosfer *suspense* yang menegangkan. Apalagi Anda bisa melihat keadaan di sekeliling si tokoh dengan jelas, hanya dengan menggeser *mouse* ke atas, bawah, atau memutarnya, bahkan tersedia *zoom* yang bisa melihat obyek yang jauh menjadi lebih dekat. Hanya saja bentuk kursor *mouse* kadang berubah-ubah tergantung momen khusus dan area. Mungkin saja hal ini akan membingungkan Anda.

Tugas Anda menjalankan sebagai Tancrede akan terasa menjemukan karena *slideshow game* ini berjalan sangat lambat. Apabila Anda ingin memainkannya maka butuh waktu luang yang lama. Kami sarankan agar Anda menyimpan permainan sesering mungkin. Perhatikan dengan benar dialog yang ada, beberapa di antaranya bisa mengakibatkan *game over*. Bacalah semua dokumen dan catatan yang Anda temui dalam *game*. Juga berhati-hatilah ketika Anda memainkan si tokoh karena tiba-tiba saja ada serangan yang tak terduga dari "*bad guys*" – musuh yang tak tampak dan menyebalkan. @DIT

Detil

Harga: 4 CD ROM US$ 19.99 (sekitar Rp 200.000)
Panduan solusi dan strategi US$ 9.99 (sekitar Rp 100.000)
Usia: 15 +
Web: **www.dreamcatchergames.com**
Persyaratan minimum: Windows 95/98/ME, Pentium 200 MHz MMX, RAM 32 Mb (minimal)
4x CD ROM Drive, VRAM 2Mb, DirectX v8.0, kompatible video dan sound card,
hard disk 290 Mb
Nilai: ★★★
Perlu dipertimbangkan: In Cold Blood, Necronomicon, Arthur's Knights

Tony Hawk's Pro Skater 3

Game yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan, kendati Anda tak mengerti soal skateboard.

Yang menyenangkan dari Tony Hawk's Pro Skater 3 adalah Anda takkan menemui kesulitan untuk memainkannya. Bahkan tak jadi masalah bila Anda tidak tahu soal permainan *skateboard*.

Sepertinya yang Anda butuhkan paling-paling *gamepad* yang bagus. Ya sudah tentulah Anda mesti berlatih untuk menjadi ahli, dalam memainkan *game* yang diterbitkan Activision ini. Dan untungnya, eksperimentasi menjadi bagian yang menyenangkan di sini, sementara *Tony Hawk Pro Skater 3* sendiri menawarkan ruang tak terbatas untuk pengembangan.

Kendati dikategorikan dalam sebagai *game* ber-*genre sport*, ia juga dimasukkan dalam jenis *action*. Dan sebagaimana *action games* terbaik lainnya, *game* yang satu ini benar-benar membutuhkan keterampilan.

Seperti pada *game* pendahulunya, permainan dalam seri terbaru ini juga melibatkan kombinasi trik yang kompleks dan lama. Ada berbagai tipe yang bakal Anda temui dalam *game* ini, seperti *flip trick*, *grab trick*, *lip trick*, *grind* dan *manual*.

Kesemua trik tersebut bisa Anda rangkai dan gabungkan untuk memperoleh nilai tinggi. Apalagi bila Anda berhasil mencapai ketinggian dan kecepatan yang luar biasa. Ratusan trik tersedia, dan semuanya bisa dilakukan dengan gerakan-gerakan yang simpel pada *gamepad*.

Namun demikian, *Tony Hawk 3* merupakan *game* dengan gerakan yang sangat cepat, lebih cepat dari pendahulunya. Jadi, Anda harus tetap berkonsentrasi pada tempat duduk Anda, dan siap melakukan gerakan-gerakan terbaik Anda. Jika Anda tak mampu menangani *game* jenis *first-person shooter*, itu berarti *Tony Hawk 3* bukanlah permainan Anda.

Meskipun inti dari permainan ini untuk bersenang-senang, *career mode* pada *game* ini menyediakan *reward* yang semakin banyak untuk keterampilan Anda. Pada awalnya, Anda hanya akan dapat bermain dalam satu dari sembilan *level* yang disediakan. Anda diberi waktu dua menit menuntaskan tugas sebanyak mungkin.

Setiap *level* memiliki sejumlah tugas yang berbeda, beberapa di antaranya mensyaratkan Anda untuk meraih nilai yang cukup. Mungkin Anda harus menghentikan pengejaran mobil. Atau, Anda mesti menghancurkan labu yang yang terdapat pada suatu *level*; Anda pun harus mengantarkan tiket pesawat ke orang-orang yang sudah cemas menunggu. Pada awalnya Anda pasti mengira mustahil untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Latihan adalah kunci untuk berhasil.

Career mode juga dilengkapi dengan fitur tiga *level* turnamen. Tersedia poin-poin besar di sini jika Anda berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Medali emas menjadi perolehan tertinggi di sini.

Di samping *career mode*, Anda bisa saja memilih *free skate mode*. Di sini Anda tidak terikat waktu dan bisa melakukan apa saja yang Anda inginkan. Ada pula *create-a-park mode*, yang memberi kesempatan untuk membangun tempat untuk Anda bermain *skateboard*.

Game ini akan cepat dan lancar Anda mainkan pada sistem *mid-end* sampai *high-end*, serta mendukung resolusi hingga 1280x1024. Walaupun beberapa obyek tampak sederhana, tapi sebenarnya detilnya sangat kaya dan menyenangkan untuk dinikmati mata.

Animasi tentu menjadi keunggulan *Tony Hawk 3*. Trik dan manuver yang dilakukan begitu nyata

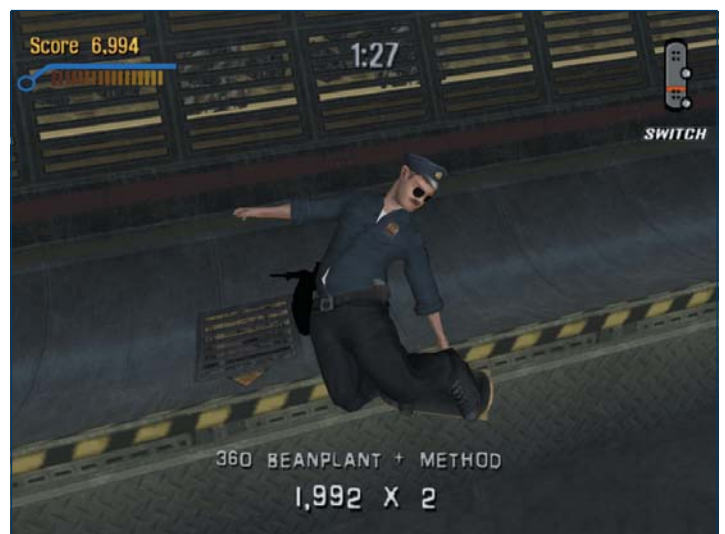
Ketika para *skater* mulai beraksi di arenanya, dan menunjukkan trik-trik permainan mereka, pasti deh Anda akan terkesan. Pada versi PC, mungkin Anda akan menemui grafiknya sedikit tersendat dan kadang-kadang *frame rate*-nya melamban. Tapi itu bukan masalah, dan secara keseluruhan *game* ini hebat.

Tak kalah dengan tampilan visualnya, sistem suara pada Tony Hawk 3 juga ampuh. *Soundtrack* yang panjang ini meliputi kombinasi *track* dari sejumlah artis ternama. Lagu-lagunya cukup variatif, ada punk, metal, ska, rap dan rock. FARID

▲ TANTANGAN. Kalau Anda menyukai game jenis action dan sport, tentu yang satu ini akan menjadi pilihan Anda.

▼ NILAI TINGGI. Semakin banyak dan rumit trik-trik yang Anda mainkan, semakin banyak pula poin yang Anda peroleh.

Detil

Harga: US$ 40 (sekitar Rp 377.000)
Usia: 8+
Web: www.activision.com
Persyaratan minimum: PIII 500 Mhz, Memori 64 Mb, ruang *hard disk* 700 Mb, *graphics card*, *sound card*
Nilai: ★★★★
Perlu dipertimbangkan: Tony Hawk's Pro Skater 2, Virtual Pool 3

Hitman 2: Silent Assassin

Game dengan tokoh pembunuh keji yang tidak cocok dimainkan anak kecil.

Ketika versi pertama *Hitman* dirilis oleh Eidos 15 bulan yang lalu, banyak lontaran kritik terhadap menunya yang sangat sulit. Setelah menerima komplain yang cukup *bejibun*, Eidos akan segera meluncurkan versi baru *Hitman 2: Silent Assassin* dalam waktu yang relatif tidak lama lagi.

Seperti versi pertama, tugas Anda adalah membunuh sasaran yang telah ditentukan dalam setiap misi rahasia. Dari sebuah biara, tempat si Hitman mengasingkan diri, *game* ini dimulai.

Setelah mendapatkan tugas, maka si tokoh akan melanglang buana ke berbagai tempat. Mulai dari St. Petersburg yang berhawa dingin, pindah ke negeri jiran Malaysia, kastil di Jepang, dan beberapa tempat lain.

Seperti halnya versi pertama, *Hitman: Codename 47*, versi *game* kedua ini mempertahankan gabungan lokasi yang beragam baik *indoor* maupun *outdoor*. *Hitman 2* terdiri atas 20 *level* permainan.

Misi Anda bisa dilakukan dengan berbagai cara, namun intinya Anda harus bertindak bak siluman yang tak diketahui datang dan perginya. Opsi yang tersedia seperti obat bius untuk memperdaya gerak lawan dan pistol berpanah. Dua alat ini sangat efektif dipakai untuk melumpuhkan lawan dari jarak yang sangat dekat.

Hitman 2 dirilis dalam berbagai *platform*. Selain *game* PC, ia bisa ditemui dalam Xbox, dan Playstation. Untuk *platform* PC, *game* ini memiliki detil geometrik yang bagus, efek dan teknik pencahayaan serta gambaran cuaca yang mengagumkan. Begitu pula tombol untuk menjalankan *game* ini telah diperbarui.

Tak hanya *layout* dan cerita yang berubah. Di versi 2 ini Anda bisa memainkan *game* tanpa was-was, karena setiap langkah dapat di-*save*. Fitur ini memberi kemudahan karena ketika Anda mati di sekitar *level* akhir, maka tak harus mengulang *game* dari awal. Fasilitas ini tak tersedia di versi sebelumnya.

Agar terlihat impresif maka Eidos melengkapi *game Hitman 2* dengan *soundtrack* yang dicocokkan dengan suasana permainan. *Soundtrack* digubah dengan 60 orkestra dan 50 paduan suara.

Ada berbagai cara yang bisa dipakai untuk cepat sampai ke *level* berikutnya, semacam jalan pintas. Di *game* ini Anda sekali lagi diberi kemudahan dengan tersedianya menu tanda bahaya yang bisa diaktifkan.

Suasana malam hari sangat dominan dalam *Hitman 2*. Berkat pemakaian mode *first person*, sudut pandang Anda untuk memainkan tokoh menjadi mudah. Selain itu juga terdapat mode *third-person*, yang bisa dipilih ketika Anda ingin melihat keadaan di sekitar.

Satu hal yang perlu digarisbawahi adalah bengisnya si tokoh untuk menghabisi musuh. Padahal, versi pertama *game* ini banyak dikonsumsi anak-anak.

CA | @DIT

WASPADA. Anda harus berhati-hati di mana pun Anda berada karena bahaya selalu mengintai.

LEBIH HIDUP. Dibandingkan dengan game dar-der-dor lainnya, yang satu ini lebih kaya warna.

Detil

Harga: belum tersedia
Usia: 15 +
Web: **www.hitman2.com**
Persyaratan minimum:
Windows 95/98/ME, Pentium 200 MHz MMX, RAM 32 Mb, 4x CD ROM Drive, VRAM 2Mb, DirectX v8.0, kompatible video dan *sound card*

Perlu dipertimbangkan:
Project IGI2, Metal Gear Solid

Donkey Kong PC

Mario Bros menyelamatkan sang putri dari cengkeraman Kingkong.

G*ame* klasik di Nintendo banyak disukai pecinta *game*. Bahkan sampai masa *game* PC saat ini pun, kenangan orang akan asyiknya main Mario Bros atau Donkey Kong di Nintendo tidak pernah hilang.

Nah, kalau sekadar ingin bernostalgia, Anda mungkin bisa menengok *game* yang satu ini. *Donkey Kong PC* merupakan adaptasi *game Donkey Kong* versi Nintendo. Tentu dengan beberapa modifikasi sana-sini.

Ceritanya sederhana saja. Anda adalah Mario yang harus menyelamatkan putri yang menjadi tawanan sang Kingkong. Dalam perjalanannya, Mario harus melampaui berbagai rintangan yang dibuat oleh gorila raksasa itu.

Anda harus berlari di antara lemparan *drum* dan api yang berkobar di sana-sini. Begitu menemukan tangga Anda punya kesempatan untuk naik ke bidang yang lebih tinggi. Naiklah setinggi-tingginya, karena sang putri biasanya berada di bidang paling atas, bidang di mana Kingkong tersebut juga berada.

Hati-hati dengan *drum* yang menggelinding dan api yang mengejar langkah kaki Anda. Sebetulnya tidak akan terlalu sulit untuk melampauinya, asal Anda sudah memahami pola lemparan dan gelindingan *drum* tersebut.

Jangan terburu nafsu untuk naik ke bidang yang tinggi, jika di atasnya Anda akan tertabrak oleh *drum*. Tunggu saja, sampai *drum* tersebut lewat untuk kemudian naik secepat-cepatnya, dan menuju tangga ke bidang yang lebih tinggi.

Kunci gerakan sederhana kok. Untuk bergerak Anda cukup gunakan tombol arah, kanan atau kiri. Untuk naik ke tangga gunakan tombol arah ke atas, begitu sebaliknya untuk turun. Nah, kalau Anda merasa perlu untuk melompat, pencet tombol [Space].

Download saja *game* ini melalui **www.bbsoftware.net/low.shtml.** Ekstrak ke folder tertentu dan jalankan *file* dkong.exe. PRAM

Detil

Harga: Gratis
Usia: Semua umur
Web: www.bbsoftware.net
Persyaratan minimum: Intel Pentium 166 MHz, memori 16 Mb, Windows 95, kartu suara

▲ **AKROBAT. Demi menyelamatkan sang putri, siap-siap deh jungkir balik menghadapi serangan Kingkong.**

DX-Ball 2

Bak permainan squash virtual, Anda cukup memantul-mantulkan bola saja.

▲ **BONUS LARANGAN. Dari sekian banyak bonus, jangan tangkap bonus berupa tengkorak.**

Jenis permainan apa yang paling diminati orang? Di antara sekian banyak suara, berbagai jenis permainan bola pasti masuk di dalamnya.

Ya, mari kita hitung berbagai permainan bola yang popular. Ada sepak bola, bola basket, *rugby*, bola voli, tenis, dan sebagainya.Semuanya memainkan bola dengan ragam ukuran dan bentuknya masing-masing.

Popularitas permainan bola pun sampai ke *game* komputer. *DX Ball 2* ini merupakan salah satu contohnya.

Game ini sebenarnya serupa dengan *game* seperti "Pong" dan jenis *game* "break the brick" lainnya. Anda hanya perlu memantul-mantulkan bola ke arah tumpukan bata yang tersusun berdasarkan pola tertentu.

Namun, *level* kemenarikannya tentu berbeda. Coba saja sendiri. Walau tampaknya sederhana, tapi dengan segala bonus dan berbagai macam teknik penghancuran yang tersedia di *game* ini, Anda mungkin akan malas beranjak dari depan PC.

Begitu bola membentur satu sisi tumpukan bata, seringkali akan ada bonus tersembunyi yang ikutan muncul bersama dengan hancurnya bata. Tangkap berbagai bonus tersebut (kecuali yang bergambar tengkorak) untuk merasakan efek masing-masing bonus. Ada yang berupa senjata laser, bola api, bola berukuran besar, bonus *level* dan sebagainya.

Jenis bata yang menjadi sasaran pun berbeda-beda, ada yang cukup sekali pantul langsung hancur, ada pula yang perlu berkali-kali. Anda akan menemui berbagai jenis bata ini hampir di tiap *level*-nya.

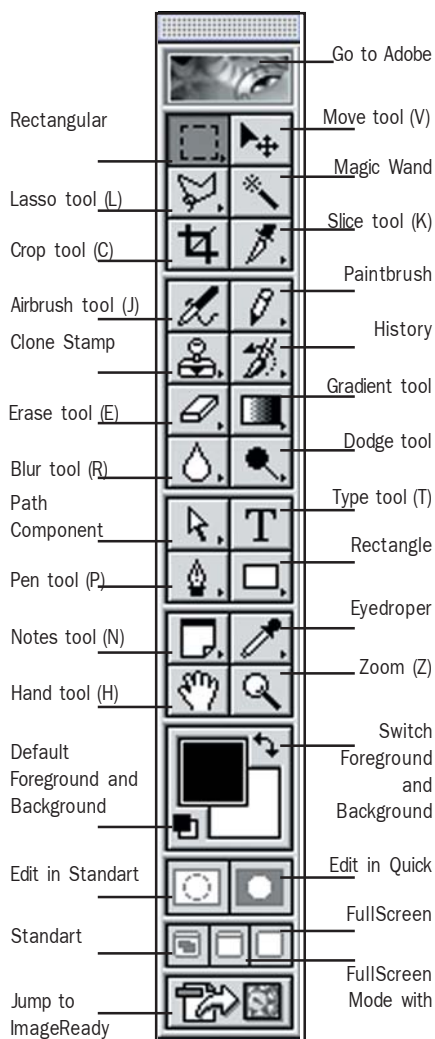
Cukup gunakan *mouse* untuk menggerakkan papan pemantul. Kiri-kanan, kanan-kiri, tergantung ke mana arah larinya bola.

Kunci memenangkannya adalah kesabaran dan konsentrasi. Tanpa semua itu Anda akan cepat terjebak pada monotonnya gerakan bola. Kalau sudah begini, bola bisa-bisa lolos dari pantulan dan Anda pun kalah. PRAM

Detil

Harga: Gratis
Usia: Semua umur
Web: www.longbowdigitalarts.com/dxball2.html
Persyaratan minimum: Intel Pentium 166 MHz, memori 16 Mb, Windows 95, kartu suara

Meniru Reklame

Tambahkan teks dalam gambar olahan Anda. Dan itulah rahasia iklan di koran dan billboard.

Bila Anda melihat papan besar iklan (*billboard*) di jalanan, di situ terlihat sebuah gambar yang memuat entah benda atau manusia, biasanya disertai dengan tulisan yang berfungsi untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat.

Tapi tidak selalu harus seperti itu, tidak jarang juga kita lihat teks yang berfungsi sebagai ornamen yang bisa memperindah keseluruhan desain gambar.

Nah, kali ini Anda akan membuat sendiri semua itu. Modal Anda adalah panduan dalam rubrik ini pada edisi-edisi lalu. Setelah itu, penggabungan teks dan gambar pun menjadi lancar.

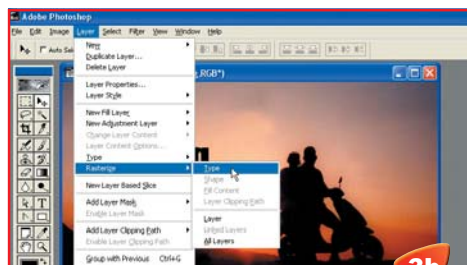
Dengan cara ini Anda bisa mengolah foto Anda sendiri, bahkan mem-poster-kan diri bak bintang pop. Agar langkah Anda lancar, Anda bisa men-*download* gambar dari **www.komputeraktif.com** dengan nama *file* pemandangan.jpg.

Seperti biasa, agar Anda bisa memanfaatkan *tool* apa saja yang digunakan, maka *toolbox* tetap ditampilkan. Siapkah Anda untuk memberi kejutan pada orang-orang yang dekat dengan Anda. ARIYO

LANGKAH 1

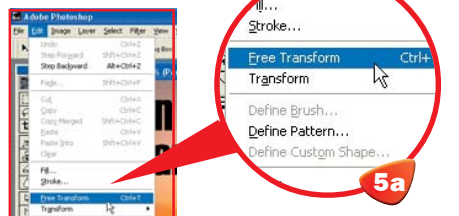
Siapkan gambar yang akan Anda gunakan untuk berlatih, atau bila Anda mempunyai foto atau gambar yang bagus dari sebuah majalah, Anda harus men-*scan*-nya terlebih dulu. Untuk persediaan gambar, Anda bisa mencari di toko-toko *software* dan biasanya disebut foto *clipart*. Lalu bukalah gambar Anda tersebut di Photoshop.

LANGKAH 2

Ambil *Text tool* Anda. Tuliskan pada *layer* Anda, carilah jenis *font* yang Anda inginkan dengan mengeklik pada jendela pilihan jenis *font* yang terletak di atas, juga Anda bisa mengubah ukurannya sesuai keinginan Anda. Pisahkan tiap-tiap tulisan dengan mengulang langkah yang Anda lakukan sebelumnya, supaya nantinya bisa Anda modifikasi.

LANGKAH 3

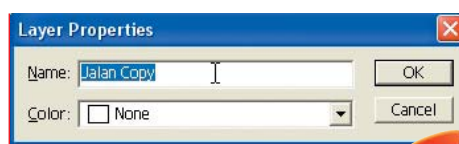
Setelah Anda menuliskan teks, maka otomatis Anda sudah mempunyai *Layer Text* . Supaya mudah dimainkan, layer itu Anda konversi menjadi *image layer*. Caranya: aktifkan *layer* teks Anda, lalu ke menu utama pilih [Layer], [Rasterize] [Type]. **Lakukan hal yang sama pada *layer* teks Anda yang lain.**

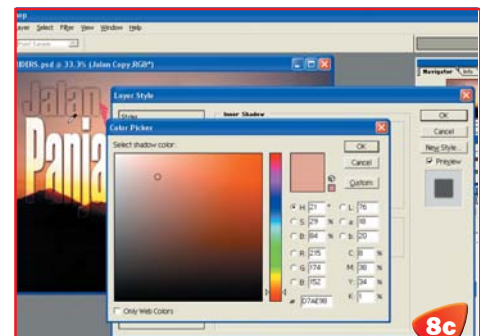
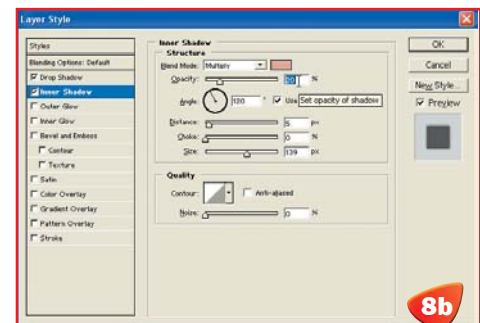
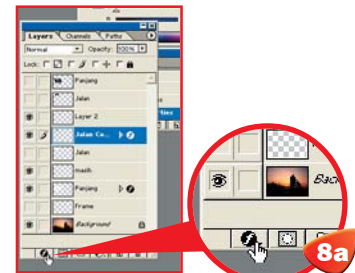
LANGKAH 4

Sekarang Anda mulai mengatur letak tulisan Anda, pilih pada *Toolbox* [Move Tool], **dan aktifkan *layer* yang akan Anda pindahkan dan geserlah, tempatkan sesuai dengan kebutuhan Anda.**

LANGKAH 5

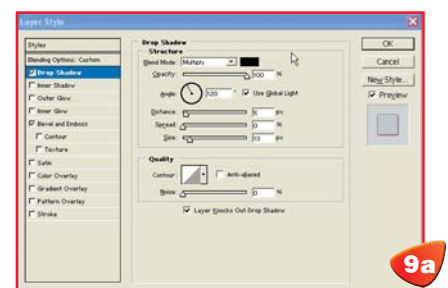
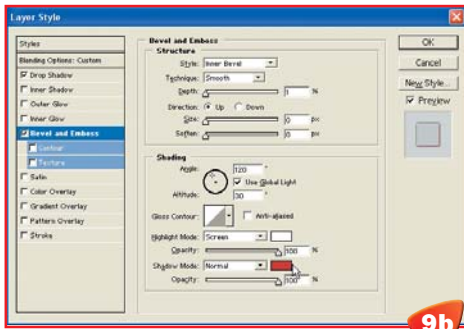
Untuk membuat tulisan menjadi terdistorsi seperti contoh gambar, pilih *layer* teks yang akan Anda ubah ukurannya. Setelah *layer* tersebut aktif, lihatlah pada jendela menu utama, klik [Edit] [Free Transform]. **Bila Anda rasa cukup tekan** [Enter].

LANGKAH 6

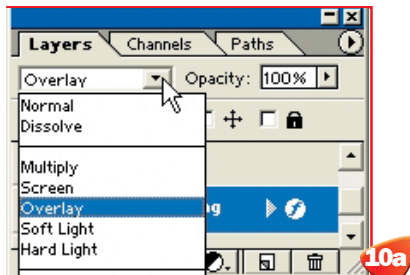
Biar tulisan tidak hanya tampil apa adanya, berilah beberapa efek agar tulisan lebih berkesan. Bila Anda sudah membuat tulisan-tulisan pada *layer* yang terpisah, pilihlah salah satu *layer* teks dan aktifkan dengan mengekliknya. Aktifkan seleksinya, tekan [Control] **dan klik pada *layer* yang akan Anda kerjakan.**

LANGKAH 7

Anda sudah mempunyai seleksi yang berbentuk tulisan Anda, lalu klik pada *layer* [Background]. **Lihat pada jendela menu utama, klik** [Edit] [Copy] [Paste], **untuk mengambil *background* sebagai warna dari tulisan tersebut, beri nama pada *Layer* baru Anda. Agar bisa diikuti langkahnya namailah *layer* itu Jalan Copy.**

LANGKAH 8

Agar tampak menonjol berilah efek bayangan, dengan mengaktifkan seleksi pada layer Jalan Copy. Pada jendela *layer* klik icon *Layer Style*, [Add Layer Style]. **Centanglah** [Drop Shadow], **masukkan 120 pada** [Angle] **16 untuk** [Size]. **Selanjutnya centang** [Inner Shadow], **dan untuk warna pilihlah warna dari *background*. Klik pada kotak warna, maka akan muncul jendela warna, lantas arahkan kursor Anda pada area kerja dan klik pada warna langit lalu klik** [OK].

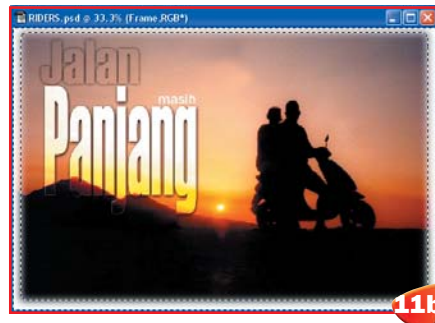
9b

LANGKAH 9

Untuk *layer* teks yang lainnya, kita lihat pada *Layer* PANJANG . Aktifkan seleksinya seperti pada Llangkah 6. Bila masih berwarna hitam ubahlah menjadi warna putih. Untuk memberi kesan timbul tambahkan efek bayangan. Klik icon [Add a Layer Style]**. Centanglah** [Drop Shadow]**, masukkan 100 pada** [Opacity], [Distance] **5 dan 13 untuk** [Size]**. Centang juga** [Bevel and Emboss] **, untuk** [Style] **pilih** [Inner Bevel]**, masukkan 1 pada** [Depth]**, warna merah pada** [Shading] **, ubahlah menjadi** [Normal] **pada** [Shading Mode] **dan 100 pada** [Opacity]**, klik** [Ok]**.**

10a

LANGKAH 10

Ubahlah mode *Layer* yang berisi tulisan PANJANG menjadi [Overlay]**, dengan mengeklik jendela *Layer* .**

11a

11b

LANGKAH 11

Tambahkan layer baru lalu buatlah seleksi dengan [Rectangular Marquee Tool]**. Buatlah di tengah-tengah bidang gambar, lalu lihat pada menu utama klik** [Select], [Feather] **masukkan 15 klik** [Ok]**. Untuk membalik seleksi, lihat menu utama** [Select], [Inverse]**. Isilah dengan warna** [Edit] [Fill] [Use] [Foreground] [Ok]**. Nah, selesailah sudah. Mudah, kan?**

Membersihkan Berkas Lipatan

Saya punya problem dalam men-*scan* gambar, karena bekas lipatan ikut ter-*scan*. Bagaimana cara mengatasinya? (*Dari pengirim mailing list* komputer*akt!f*, *yang selalu mencoba memraktikkan rubrik ini*).

Bung, sayang sekali Anda tidak menyertakan contoh gambar yang Anda *scan*, karena posisi lipatan dan kompleksitas detil dari gambar yang ingin Anda *scan* juga menentukan solusinya.

Tapi cobalah untuk memanfaatkan [Stamp Tool] pada ToolBox. Carilah warna terdekat dari lipatan sambil menekan tombol [Shift], agar Photoshop menyimpan warna di dekat lipatan untuk kemudian ditumpukkan pada lipatan, sehingga lipatan tersebut akan tersamar, atau bahkan tertutup sama sekali. Supaya terlihat halus, gunakanlah pilihan Brush yang halus [Soft Round], ukurannya disesuaikan dengan gambar, dengan [Opacity] di bawah 50%.

KIRIMKAN SAJA

KE REDAKSI

Sudah enam kali Anda mengikuti panduan *Digital Imaging* ini. Kami berharap Anda sudah dapat menjalankan semua langkah dengan mudah dan menyenangkan. Jika Anda giat mencoba dan berlatih, maka semuanya akan menjadi lebih lancar.

Nah, jika selama beberapa edisi ini Anda punya masalah, kasus, atau malah punya temuan yang perlu dibagi ke pembaca lain, silakan Anda kirimkan masalah, kasus dan temuan hasil eksplorasi Anda ke **imaging@gramedia-majalah.com** atau via faksimili **(021) 534 7968.**

Maaf, kami belum dapat melayani pertanyaan dan diskusi via telepon, karena waktu dan beban kerja kami tak memungkinkan.

Coba, coba, dan cobalah terus. Maka dalam tempo singkat Anda sudah bisa pamer dan membanggakan karya.

Kirimkan gambar digital (bukan *print out*) Anda ke **imaging@gramedia-majalah.com**, dengan format **JPEG**, berukuran **1024 x 768, resolusi 72 dpi**, sebesar (maksimum) **150 kb**.

Kami siap mengobati kepusingan Anda yang diakibatkan oleh komputer

PENGANTAR REDAKSI

Problem yang terjadi pada komputer Anda tak selamanya disebabkan ketidaktahuan Anda. Bisa jadi karena virus terutama jenis worm, yang banyak tersebar lewat internet. Cara penularan virus paling cepat adalah via e-mail, disket, dan download program. Lindungi PC Anda dengan antivirus yang dapat melakukan pemindaian (scanning) terhadap e-mail dan program yang di-download. Saat ini virus yang paling banyak menyebar adalah worm Klez, yang memiliki beberapa varian dan alias.

PENJAWAB: TIM **KOMPUTERAKTIF**

Copy Kaset ke MP3

T: Saya ingin meng-*copy* dari *cassete player*/radio ke MP3. Sebaiknya menggunakan *software* apa yang paling mudah? Kalau bisa dibahas langkah-langkahnya dong!
Rosdian Adhimas S. via *e-mail*

J: *Anda bisa menggunakan software Cowon Jet Audio atau software bawaan sound card komputer Anda. Caranya, hubungkan line out radio casette player ke line in sound card. Setelah itu buka program, di situ tersedia media audio yang dipakai, pilih cassette player. Putar kaset sambil merekam dengan menekan tombol Record. Lalu, setelah selesai, simpan hasilnya di hard disk. Apabila Anda ingin mengubah ke format MP3, gunakan software konverter seperti BPS Audio Converter Pro 2.0, Audio CD to MP3 Maker 1.1, MP3 CD Extractor 1.02, MP3 CD Maker 1.41, dan software sejenis lainnya. Anda bisa mendapatkan secara gratis dengan men-download-nya dari* **www.download.com.**

Player untuk Radio Network

T: Saya minta tolong dicarikan *link* untuk men-*download software* pemutar *file* .ram (Radio network file). Sebagai info tambahan, saya menggunakan Windows Media Player 7.0 yang tidak *support* untuk memutar *file* tersebut.
Salimulwafa via *e-mail*

J: *Memang, Windows Media Player tidak mendukung file .ram. Anda bisa menggunakan RealOne player yang bisa Anda download dari* **www.real.com/realone/?src=realaudio**

CD-RW untuk CD-ROM

T: Apakah CD-RW dapat digunakan seperti CD-ROM, dan bagaimana jika komputer-aktif mengulas tentang Borland Delphi?
Lia via *e-mail*

J: *Tentu saja CD-RW drive bisa dipakai untuk memutar disc seperti halnya CD-ROM, hanya saja sayang apabila Anda memakainya untuk memutar CD musik atau film. Putaran CD-RW biasanya lebih lambat daripada CD-ROM, padahal kebanyakan CD memerlukan perputaran yang cepat. Sebaiknya untuk memutar CD kami sarankan Anda tetap menggunakan CD-ROM drive. Sayang kan kalau optik CD-RW Anda rusak. Mengenai Borland Delphi, kami kelak mengulasnya. Tunggu saja.*

Alamat Radio Internet

T: Tolong saya dikirimi alamat web untuk mendengar radio-radio internet di Indonesia.
Pulu Lapananda via *e-mail*

J: *Beberapa informasi mengenai stasiun radio internet Indonesia bisa Anda buka lewat* **http://www.tvradioworld.com/region2/ins/Radio_TV_On_Internet.asp** *atau* **http://astaga.com/radio/**. *Ulasan mengenai radio internet beserta situs yang bisa dibuka untuk mendengarkan radio internet Indonesia bisa Anda buka Edisi 14, 7 November 2001 pada halaman 12-15. Untuk mendengarkan radio internet, terlebih dahulu Anda harus menginstal Real Player atau Windows Media Player di komputer Anda.*

▲ **RAM FILE. Bisa didengarkan asal komputer telah terinstal RealOne player.**

▲ **STASIUN RADIO INDONESIA. Bisa didengarkan langsung dengan Real Player**

Soal Microsoft Office

T: Spesifikasi komputer saya PIII 1Ghz , RAM 64 Mb, Motherboard Jetway. Saya memiliki beberapa pertanyaan:

1. Kenapa jika saya memindahkan *toolbar* MS Office di *desktop*, PC saya langsung tidak merespon begitu juga dengan menu Start?

2. *Fan* di PC saya mati satu. Apa sebabnya? Kasih tahu dong cara memperbaikinya.

3. MS Office 2000 saya jalannya lambat sekali, kenapa ya? Padahal untuk menjalankan aplikasi lain cukup cepat tuh. Tolong dong cara memperbaikinya?

4. Apakah *motherboard* merek Jetway itu performanya cukup bagus?

Wahyu Krido U. via *e-mail*

J: *1. Ada kemungkinan error dalam program Microsoft Office Anda, bisa pula karena Windows tidak berjalan secara normal.*

2. Fan yang mati bisa disebabkan oleh putusnya kabel power ke kipas pendingin tersebut, atau karena penumpukan debu yang menyebabkan macetnya putaran fan CPU Anda.

3. Sebaiknya Anda instal ulang MS Office Anda, karena file sistem yang bekerja untuk program tersebut mengalami corrupt atau rusak.

4. Motherboard Jetway cukup bagus dan murah harganya. Pada motherboard ini sudah terdapat sound card yang onboard. Suaranya lumayan. Apabila Anda ingin mengganti dengan sound card lain, ia bisa dimatikan dengan mengubah jumper-nya. Motherboard ini mudah instalasinya dan mempunyai slot tambahan untuk upgrade, mendukung Socket-A AMD Thunderbird /Duron TM 200MHz Front Side Bus dengan double data rate. Juga mendukung ATA 66. Pada slot AGP-nya bisa dipasang 4X AGP, bisa dipakai USB Controller dan PS/2 Mouse, dan tersedia tiga kabel ekstra untuk pemasangan fan tambahan. BIOS-nya bisa di-upgrade secara online dari internet.

Game Wheel of Fortune

T: Apakah ada *game* yang kurang lebih isinya seperti Kuis Roda Impian (tayangan sore hari di salah satu TV)? Apa nama *game* tersebut, dan adakah situs untuk men-*download software*-nya? Kalau tidak salah, sekitar tahun 1990-an ada *game* mirip seperti acara kuis tersebut, namanya *Wheel Of Fortune*. Saya sudah mencoba mencarinya di **www.download.com**, tapi tidak ada.

Aries Kristiono via *e-mail*

J: *Bang Aries, coba Anda buka* **home.earthlink.net/~vrflyer/spin2win.htm**, *di situ terdapat game yang mirip dengan Wheel of Fortune, namanya Spin 2 Win 5.2. Permainannya hampir sama seperti game Wheel of Fortune. Ada juga Wheel of Fame yang hampir mirip dengan game tersebut. Anda juga bisa memainkan Wheel of Fortune secara online, bukalah* **wheel.station.sony.com** *atau* **www.nevstar.com**.

Mendaftarkan Situs

T: Saya ingin tahu bagaimana suatu situs dapat terbaca oleh situs *search engine* seperti Yahoo, Altavista, Google, dan lainnya. Apakah perlu suatu pendaftaran, dan situs khusus apa yang menyediakan pendaftaran?

Dwi Hari via *e-mail*

J: *Anda perlu mendaftarkan situs milik Anda ke situs search engine tersebut secara langsung. Misalkan Anda ingin mendaftarkan ke Yahoo, klik link [Advertise with us] sehingga terbuka form untuk diisi dengan data URL Anda. Ketikkan juga deskripsi untuk situs milik Anda. Setelah selesai, Anda tinggal mengirimkannya dengan mengeklik tombol [Submit]. Untuk search engine lain, caranya hampir sama. Yang perlu diingat, Anda tidak boleh mengirimkan alamat situs Anda lebih dari sekali. Namun Anda bisa mengedit lagi, apabila suatu saat Anda ingin mengganti deskripsi dan alamat situs Anda.*

Software Huruf Arab

T: Tolong dong saya diberi tahu macam-macam *software* untuk menulis huruf Arab.
Syafii via *e-mail*

J: *Anda bisa mencarinya lewat situs*
www.aramedia.com
www.btinternet.com
www.hikyaku.com
www.arabic2000.com
www.summitsoft.co.uk
www.bmsoftware.com
Di edisi 16 (5 Desember 2001), rubrik Interaktif, halaman 50-53, kami juga menampilkan situs-situs maupun software mengenai cara mempelajari bahasa Arab.

Tinta Printer Blobor

T: Saya punya printer tinta Deskjet 600. Kenapa hasil cetaknya tampak kotor, alias tintanya *blobor*. Sudah saya coba berulang kali, tapi hasilnya tetap sama. Bagaimana cara mengatasinya? **Budiman via *e-mail***

J: *Kemungkinan printer head Anda kotor. Cobalah Anda copot kartrid tintanya terlebih dahulu, lalu bersihkan bagian dalamnya dengan kain katun halus. Perlu diperhatikan, jangan menyenggol bagian metal chip dan PCB yang ada di kartrid maupun di printer. Bersihkan pula bagian kepala kartrid tinta (tempat tinta keluar), rendam dengan air hangat lalu keringkan dengan kain halus. Setelah itu, pasang kembali kartrid tinta ke dalam printer. Pastikan printer dalam keadaan off sewaktu Anda mencopot kartrid dan membersihkan printer tersebut.*

ANTARK!T@

Kirimkanlah solusi (bukan pertanyaan) Anda via e-mail ke antarkita@gramedia-majalah.com atau faksimili (021) 534 7969, atau via pos ke alamat redaksi. Tersedia album CD untuk pemberi solusi yang termuat.

MASALAH DIA #1

T: Saya punya komputer dengan sistem Windows 98. bagaimana cara memberi *password* agar komputer saya tidak bisa digunakan oleh orang lain? Sebab, kalau pakai *password* standar bisa di-Cancel/ESC. Bantuin dong!
Sherlock wesril via *e-mail*

SOLUSI ANDA #1

J: *Memang, kita akui untuk bagian user password yang terdapat di dalam Windows 98 tidak begitu efektif, jika digunakan untuk Stand Alone karena Windows 98 adalah Windows (OS) yang diperuntukkan pengguna rumahan (home user). Solusi yang paling murah dan gampang adalah dengan meng-enable-kan fungsi password BIOS. Solusi lainnya, menggunakan software pembantu seperti program "PC security" yang dapat di-download di* **www.tropsoft.com**.
Freddy Hernawan via *e-mail*

MASALAH DIA #2

T: Saya mempartisi *hard disk* menjadi tiga *drive*, yakni *drive* C , D dan E. Sekarang yang di C sudah berisi Windows 98. Sedang *drive* D dan E masih kosong. Bagaimana mengisinya dengan Windows XP untuk *drive* D?
Keke via *e-mail*

SOLUSI ANDA #2

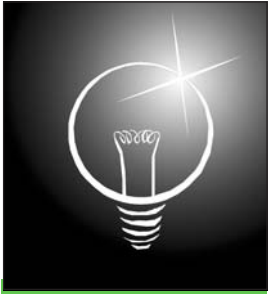
J: *Anda bisa menggunakan software aplikasi Multibooter seperti Partition Magic 7, System Commander 2000 , dan sejenisnya. Penggunaan aplikasi ini mudah karena di dalamnya sudah tersedia fasilitas wizard. Anda harus mengeset drive D sebagai Primary bukan Logical lagi, agar drive D bisa diinstal dengan Operating System Windows XP. Saya sarankan untuk mem-backup data terlebih dahulu untuk menghindari kesalahan seperti penimpaan operating system pada Drive C.*
Johan To Siau Siang via *e-mail*

TOLONG DONG!

MASALAH KALI INI SOLUSI AKAN DIMUAT DALAM EDISI 30

#1: Konfigurasi *laptop* saya adalah Pentium 2/300Mhz, memori 64Mb, *hard disk* 10 Gb, Windows 98. Setiap *booting* selalu muncul "Daemon has caused an error in DAEMON..EXE. Daemon will now close. If you continue to experience problem try restarting your computer." Saya ikuti untuk *restarting* lagi, tetapi hasilnya tetap keluar pesan tersebut.
Anaharindra via *e-mail*

#2: Saya ingin menanyakan tentang Internet Expoler (IE). Setiap saya mengeklik dua kali *icon* IE selalu munculnya lama. Akhirnya, saya selalu membuka IE lewat Windows Expoler. Yang saya mau tanyakan, apakah ada keanehan di Windows ME atau ada keanehan di IE tersebut?
Doddy Ismail via *e-mail*

Realisme Futuristik

...tahun lalu masih menjadi impian *sci-fi*, sekarang menjadi realitas yang mampu mengubah cara kita bekerja, bermain, dan menghibur diri...

DIAN_N@O adalah seorang sinolog Indonesia yang mengamati perkembangan teknologi informasi, dan saat ini bermukim di Hong Kong.

Ketika kecepatan prosesor, baik PC maupun PDA, sudah berlipat sepuluh kali dalam satu dekade terakhir ini, kita pun bingung soal pekerjaan atau permainan apa yang bisa dilakukan, agar penggunaan Intel Pentium 4 yang berteknologi 0,13 mikron tersebut optimal.

Nampaknya pada sisi PC kecepatan dan kekuatan prosesor saat ini mulai menyedot dan mengeringkan kemampuan setiap individu untuk mengoptimalkan penggunaan komputernya.

Padahal untuk menulis kolom ini, saya menggunakan PDA Workpad c505, yang hanya membutuhkan sebuah prosesor Dragonball buatan Motorola 33 MHz. Ini artinya hanya seperseratus dari Pentium 4/3 GHz yang sedang diproduksi secara massal oleh Intel dan akan dipasarkan pada akhir tahun ini. Atau, hanya sepersepuluhnya prosesor StrongArm (juga buatan Intel) 400 MHz dengan teknologi Xscale yang menjadi jembatan penghubung konvergensi faktual pada teknologi komunikasi informasi.

Dari hari ini sampai akhir tahun nanti, kita akan melihat berbagai perangkat PDA yang tidak hanya melakukan fungsi komputasi, tapi juga fungsi komunikasi sebagai sebuah fenomena perkembangan zaman yang sangat pesat.

Teknologi Xscale yang dicangkokkan dalam ponsel PDA Siemen-Fujitsu yang disebut sebagai LOOX ini, selain bertenaga prosesor besar juga menghemat baterai karena bisa *stand-by* selama 400 jam. Tidak ada satu pun ponsel yang ada di pasaran sekarang ini yang mampu menandingi kemampuan itu.

Semua itu menunjukkan betapa pesat perkembangan dan pertumbuhan teknologi komunikasi informasi. Berbagai fitur teknologi yang tahun lalu masih menjadi impian *sci-fi*, sekarang menjadi realitas yang mampu mengubah cara kita bekerja, bermain, dan menghibur diri menjadi lebih berarti, mengasyikkan, dan tidak membosankan. Selamat datang ke sebuah dunia realisme futuristik.

Realisme dalam teknologi komunikasi informasi membawa kita semua pada sebuah kenyataan-kenyataan fiksi dan ilmiah layaknya pada trilogi *Star Wars* atau *Star Trek* yang sebelumnya dianggap sebagai impian semu yang tidak ada dasar logika dan ilmiahnya sama sekali.

Sekarang realisme dalam teknologi komunikasi informasi merupakan sesuatu yang hidup di sekitar kita. Realisme dalam digitalisasi membawa kita menembus ruang dan waktu secara lebih nyata. Konektivitas dan mobilitas adalah bagian yang tidak terpisahkan dari realisme futuristik ini.

Robot anjing Aibo buatan Sony Corporation adalah pengejawantahan realistik dari pemahaman realisme futuristik ini. *E-mail* dan SMS merupakan realisasi futuristik yang menjadi bagian kehidupan baru masyarakat digital. Prosesor-prosesor Intel, AMD, Motorola, dan lainnya menunjang sepenuhnya kehidupan futuristik ini.

Dalam realisme futuristik ini, semuanya terikat dan terhubungkan dengan berbagai *chipset* sebagai "otak digital" yang mengendalikan segalanya. Di dalam ponsel ada *chip* pengendali komunikasi kita. Di sebelah aki mobil ada pengendali elektronik yang mengatur laju kendaraan. Pada lemari es ada *chip* pengendali mempertahankan suhu dan kelembaban, serta menginformasikan jenis makanan yang mulai membusuk.

Kepungan digitalisasi dan teknologi komunikasi informasi ini adalah realisme futuristik, yang bergerak, berkembang, dan menyebar lebih cepat dari yang kita bayangkan dan impikan. Ketika sebuah produk teknologi komunikasi diluncurkan di bagian mana pun di dunia ini, dalam waktu satu menit sampai tujuh hari kita sudah bisa memiliki dan mengunakannya. Ini adalah realisme futuristik.

Orang-orang di sekitar kita bicara dalam bahasa realisme ini. Kata-kata byte, MB, GHz, SMS, nirkabel, ";)" dalam *e-mail*, Lithium, PDA, dan ribuan kata lainnya adalah bagian dari realisme itu. Realisme futuristik juga mampu menggerakkan perekonomian secara lokal, nasional, regional, bahkan pada tingkat global baik dalam skala makro maupun mikro.

Realisme futuristik ini berbicara tentang *click* & *mortar* untuk melengkapi *brick* & *mortar* yang eksistensinya sudah lebih dari satu abad. Realisme futuristik ini mampu mengantar kekayaan secara mendadak kepada siapa saja yang memiliki kreativitas. Sebaliknya, dengan tergopoh-gopoh kemiskinan dan kebangkrutan mendorong siapa saja ke dalam kekesengsaraan akibat membakar uang operasional dan tabungan mereka.

Realisme ini membahas tanpa jemunya kesenjangan digital yang mencakup kesenjangan teknologi, kesenjangan komunikasi, maupun kesenjangan informasi. Realisme ini menyebabkan terjadinya penurunan daya beli masyarakat. Kesenjangan digital mengakibatkan perusahaan-perusahaan dotcom gulung tikar. Tanpa teknologi komunikasi informasi, tidak ada peluang kesejahteraan, tidak ada peluang bisnis dan ekonomi.

Kita di Indonesia pun akan tercampakkan tanpa realisme futuristik ini. Digitalisasi kemasyarakatan bukan melulu menyangkut persoalan penetrasi teknologi komunikasi informasi melalui angka-angka ratusan ribu pengguna internet, atau perlu tidaknya segera membentuk *e-government*, *e- business*, *e-commerce*, *e-learning*, dan sejenisnya. Bukan juga melulu persoalan VoIP, 2,4 GHz, IIX (Indonesia Internet Exchange)...

Realisme futuristik adalah sebuah kesadaran akan teknologi, akan komunikasi, dan akan informasi. Realisme futuristik ini juga berkaitan erat dengan proses pembelajaran berkesinambungan. Karena memang realisme ini terus menghadirkan kemutakhiran tanpa henti-hentinya. Setiap kali muncul teknologi baru, berarti membuka buku panduan untuk mempelajari kebisaan dan kemampuan yang disediakan teknologi tersebut.

Majalah ini adalah bagian dari realisme futuristik tersebut, karena antara lain kaya akan informasi dan proses pembelajaran tersebut. Untuk Indonesia proses pembelajaran untuk mencapai tingkatan realisme yang memadai ini masih panjang. Itu sebabnya berbagai majalah sejenis ini bertebaran di mana-mana. Selamat datang, realisme!

Edisi Baru Edisi Lama

Tak perlu menyesal karena Anda tak kebagian edisi terbaru. Jangan sampai menggerutu lantaran koleksi Anda tak komplet akibat beberapa edisi terlewat.

Kami berterima kasih bahwa Anda terkesan oleh majalah ini. Begitu banyak *e-mail* dan surat yang menanyakan cara berlangganan dan mendapatkan edisi terdahulu. Untuk itu kami juga berterima kasih, karena semuanya menyiratkan satu hal: kebutuhan Anda terhadap seluruh edisi majalah ini sampai kelak...

Keinginan itu hanya dapat terpenuhi apabila Anda berlangganan komputeraktif mulai sekarang. Begitu mudah dan menyenangkan. Bahkan cukup menelepon pun bisa. Seterusnya, Anda tinggal menunggu edisi demi edisi, tanpa harus berburu dari kios ke kios.

Bagaimana dengan edisi terdahulu? Kami pun akan melayani Anda. Dengan cara yang sama: cukup menelepon pun bisa. Dengan begitu Anda tak akan kehilangan panduan berharga yang bermanfaat bagi seluruh anggota keluarga.

Bila semuanya telah Anda dapatkan, maka tak ada lagi edisi yang terlewat, dan tak ada lagi bolong dalam jejeran rapi koleksi Anda.

Untuk pemesanan via *e-mail*, kirimkanlah ke **ulj@gramedia-majalah.com**. Anda juga dapat memanfaatkan formulir yang kami sediakan. Semuanya memberikan hasil yang sama: dua minggu sekali majalah kesayangan keluarga Anda mendatangi Anda.

FORMULIR BERLANGGANAN

YA! Saya ingin dicatat sebagai pelanggan majalah dwimingguan komputeraktif sekarang juga

Nama : ______________________

Alamat : ______________________

____

____

____

Kode Pos : ______________________

Telepon : ______________________

Mulai edisi : ______________________

Tanda tangan

(______________________)

Setelah Anda isi, potongan formulir ini dapat Anda serahkan kepada agen majalah terdekat. Dapat juga Anda kirim via faksimili ke alamat berikut ini. Bahkan cukup menelepon kami pun bisa.

KANTOR PERWAKILAN

- **Jakarta Pusat & Utara (Hengky)** Tel: (021) 600 6554, 260 1120 Faks: (021) 600 9425
- **Jakarta Barat (Gunadi)** Tel: (021) 554 4502, 544 6551 Faks: (021) 554 4503
- **Jakarta Selatan (Marwoto)** Tel: (021) 750 8932, 750 6143 Faks: (021) 750 6140
- **Jakarta Timur (Dian)** Tel: (021) 885 3614, 885 3778, 8885 2840 Faks: (021) 885 3777
- **Bandung (Dewi)** Tel: (022) 723 7033 Faks: (022) 723 7034
- **Surabaya (Yohanes)** Tel: (031) 503 8470, 503 0777 502 4440 Faks: (031) 503 5238
- **Semarang (Harjono)** Tel: (024) 844 7823, 845 0890 Faks: (024) 844 7822
- **Yogyakarta (Marlin)** Tel: (0274) 521 131, 517 407 Faks: (0274) 517 407
- **Medan (Martha)** Tel: (061) 414 5500 Faks: (061) 414 5800
- **Denpasar (Dewa)** Tel: (0361) 435 364 Faks: (0361) 427 966
- **Makassar (Ira)** Tel: (0411) 457 146 Faks: (0411) 457 149
- **Balikpapan (Agus Rahmadi)** Tel: (0542) 440 800 Faks: (0542) 440 800
- **Palembang (Fitri)** Tel: (0711) 366 073 Faks: (0711) 366 073

FAKSIMILI AGEN

- **Jakarta** (021) 260 1616
- **Bogor** (0251) 323 840
- **Bandung** (022) 421 7634
- **Surabaya** (031) 503 5238
- **Semarang** (024) 554 210
- **Yogyakarta** (0274) 587 921

LAYANAN 24 JAM

- **Jabotabek** (021) 635 9007
- **Bandung** (022) 721 8477
- **Semarang** (024) 357 4745
- **Yogyakarta** (0274) 619 854
- **Surabaya** (031) 550 5007
- **Solo** (0271) 730 377

Daftar harga ini hanya ancar-ancar, per Senin tanggal **29 April 2002**, yang sewaktu-waktu dapat berubah **tanpa pemberitahuan** terlebih dahulu.

SUMBER: ● PT BHINNEKA MENTARI DIMENSI, JAKARTA **www.bhinneka.com** (021) 426 1617 ● PT METRODATA EKONSUMER, JAKARTA **www.e-metrodata.com** (021) 5286 0606

MOUSE

A4TECH
- OK-820 Basic 2D Fast Mouse US$ 3
- RFSOP-35 Wireless, Optical Single Scroll US$ 30
- RFSW-23 Wireless Mouse Single Scrolling Wheel US$ 15
- RFSW-25 Wireless Mouse Single Scrolling Wheel US$ 15
- RFSW-35/RFKB Wireless Mouse Single Scrolling Wheel+Wireless Keyboard US$ 40
- RFW-25 Wireless Mouse Double Scrolling Wheel US$ 17
- RFW-33 Wireless Mouse Double Scrolling Wheel US$ 17
- SWOP-25 Optical 4D Mouse Single Scrolling Wheel US$ 12
- SWOP-35 Optical 4D Mouse Single Scrolling Wheel US$ 12
- SWW-21 Cable 3D Mouse Scrolling Wheel US$ 5
- SWW-23 Cable 3D Mouse Scrolling Wheel US$ 5
- SWW-35 Cable 3D Mouse Scrolling Wheel US$ 5
- SWW-36 Cable 3D Mouse Scrolling Wheel US$ 5
- SWW-37 Cable 3D Mouse Scrolling Wheel US$ 5
- WOP-35 Optical 4D Mouse Dual Scrolling Wheel US$ 13
- WWW-31 Cable 4D FastNet 5 button US$ 9
- WWW-35 Cable 4D FastNet 5 button US$ 9

ASUS
- L001OP USB Wheel Mouse Traveller US$ 14
- L002OP USB Optical Wheel Mouse Traveller US$ 11

DEXXA
- DXS01 Wheel Mouse PS/2 Rp 78.000
- DXS02 Wheel Mouse Optical Rp 240.000

FLIPPER
- Optical Mouse, scroll US$ 17
- FL01 Mouse 3 Button PS/2 US$ 5
- FL01 Mouse 3 Button PS/2 US$ 5

GENIUS
- G01 Easy Mouse US$ 5
- G02 Net Scroll Mouse US$ 8
- G03 Net Scroll Mouse Optical US$ 38

IBM
- PS/2 Black US$ 45

LOGITECH
- LMD002 Keyboard New Touch+Scroll Mouse US$ 16
- LMD006 2 button Mouse PS/2 & Serial (OEM) US$ 6
- LMD008 First Mouse Full Pack PS/2 & Serial US$ 16
- LMD009 Mini Wheel Mouse USB & PS/2 Rp 265.000
- LMD010 First Wheel Mouse USB & PS/2 Rp 240.000
- LMD011 Cordless MouseMan Wheel USB & PS/2 Rp 490.000
- LMD012 Wheel Mouse Optical USB & PS/2 Rp 280.000
- LMD014 MouseMan Wheel Optical Rp 390.000
- LMD015 MouseMan Wheel Cordless Rp 480.000
- LMD016 iFeel Mouse Optical + Vibrate Feel Rp 390.000
- LMD017 Trackman Wheel Optical Rp 535.000
- LMD018 Trackman Marble FX Optical Rp 535.000
- LMD019 TrackMan Live Rp 795.000
- LMD020 Marble Mouse PS/2 & Serial/ USB & PS/2 Rp 285.000
- LMD021 Cordless Trackman Wheel FXOptical Rp 690.000
- LMD022 Cordless Trackman Wheel Rp 690.000
- LMD023 Cordless Mouseman Optical Rp 555.000
- LMD024 Mouseman Optical Traveller, PS/2 & USB Rp 460.000
- LMD025 Mouseman Dual Optical. PS/2 & USB Rp 450.000
- LMD027 Cordless Mouse. PS/2 & USB Rp 405.000
- LMD029 Cordless Optical Mouse, PS/2 & USB Rp 475.000
- LMD030 Scroll Mouse PS/2 US$ 7
- LMU01 Scroll USB US$ 14

MICROSOFT
- Intellimouse PS/2, 2 button+wheel US$ 22
- Hardware Value Pack: Intellimouse+Natural Keyboard Elite PS/2 US$ 46
- Intellimouse Explorer USB US$ 48
- Trekker PS/2 button US$ 8
- Trekker Wheel Mouse PS/2 US$ 12
- Intellimouse Web PS/2, 4 button+wheel US$ 24
- Premium Value Pack: Intellimouse+Internet Keyboard Pro USB US$ 51
- Internet Value Pack: Intellimouse+Internet Keyboard PS/2 US$ 38

TARGUS
- PAM002U USB/PS2 Scroll Mouse Traveller US$ 38
- PAUM003U USB/PS2 Optical Scroll Mouse Traveller US$ 55

KIBOR

A4TECH
- KB-5 Key Easy Keyboard US$ 6
- KB-7 Internet Multimedia Keyboard US$ 10
- KBS-6 A-Type Keyboard US$ 7

ACER
- Airkey Wireless Keyboard US$ 40

IBM
- Eksternal Black Keyboard US$ 2

LOGITECH
- LKD001 Keyboard New Touch US$ 8
- LKD002 Keyboard New Touch+Scroll Mouse US$ 15
- LKD003 Internet Keyboard Rp 260.000
- LKD004 Internet Navigator Keyboard Rp 320.000
- LKD005 Cordless Freedom Optical: USB/ PS/2 Cordless Internet Keyboard+USB/PS/2 Cordless Optical Mouse US$ 88
- LKD028 Keyboard New Touch+Optical White Mouse US$ 22
- LKD033 Freedom Navigator: USB/PS/2 Cordless Internet Keyboard+USB /PS/2 Mouseman Wheel US$ 80

MICROSOFT
- MS008 Natural keyboard Elite PS/2 US$ 62
- MSD012 Internet Keyboard PS/2 US$ 26
- MSD022 Premium Value Pack: Intellimouse+Internet Keyboard Pro USB US$ 50
- MSD023 Internet Keyboard Pro USB US$ 46
- MSD024 Internet Value Pack: Intellimouse+Internet Keyboard PS/2 US$ 38

OEM
- Standard 104 keys PS/2 keyboard US$ 6

PHILIPS
- Av86 Wireless Keyboard 86keys US$ 35

GAMEPAD/ JOYSTICK

CREATIVE
- Blaster Cobra II Digital Game Pad USB US$ 34

LOGITECH
- Wingman Extreme Digital 3D Rp 370.000
- Wingman Attack Rp 245.000
- Wingman Gamepad USB Rp 245.000
- Wingman Gamepad Extreme (Motion Sensing Technology) Rp 360.000
- Wingman Rumblepad (Force Feedback) Rp 305.000
- Wingman Formula Force GP (New Force Feedback) Rp 860.000
- Wingman Force 3D Rp 565.500
- Wingman Force Rp 670.000
- Wingman Strike Force 3D Rp 825.500
- Wingman Action Gamepad USB (USB with Joystick) Rp 245.000

MICROSOFT
- MSD030 Force Feedback Pro US$ 127

Ada di Sini, Sini, dan Sini...

Ternyata kewaspadaan dan ketelitian mata setiap orang itu berbeda. Alhasil inilah jawaban yang benar dari kuis yang kami muat pada edisi 18 (2 Januari 2002): ada **21 eksemplar** majalah komputer*akt!f* di pantai nan sesak itu.

Mereka yang berhak atas bingkisan menarik adalah:

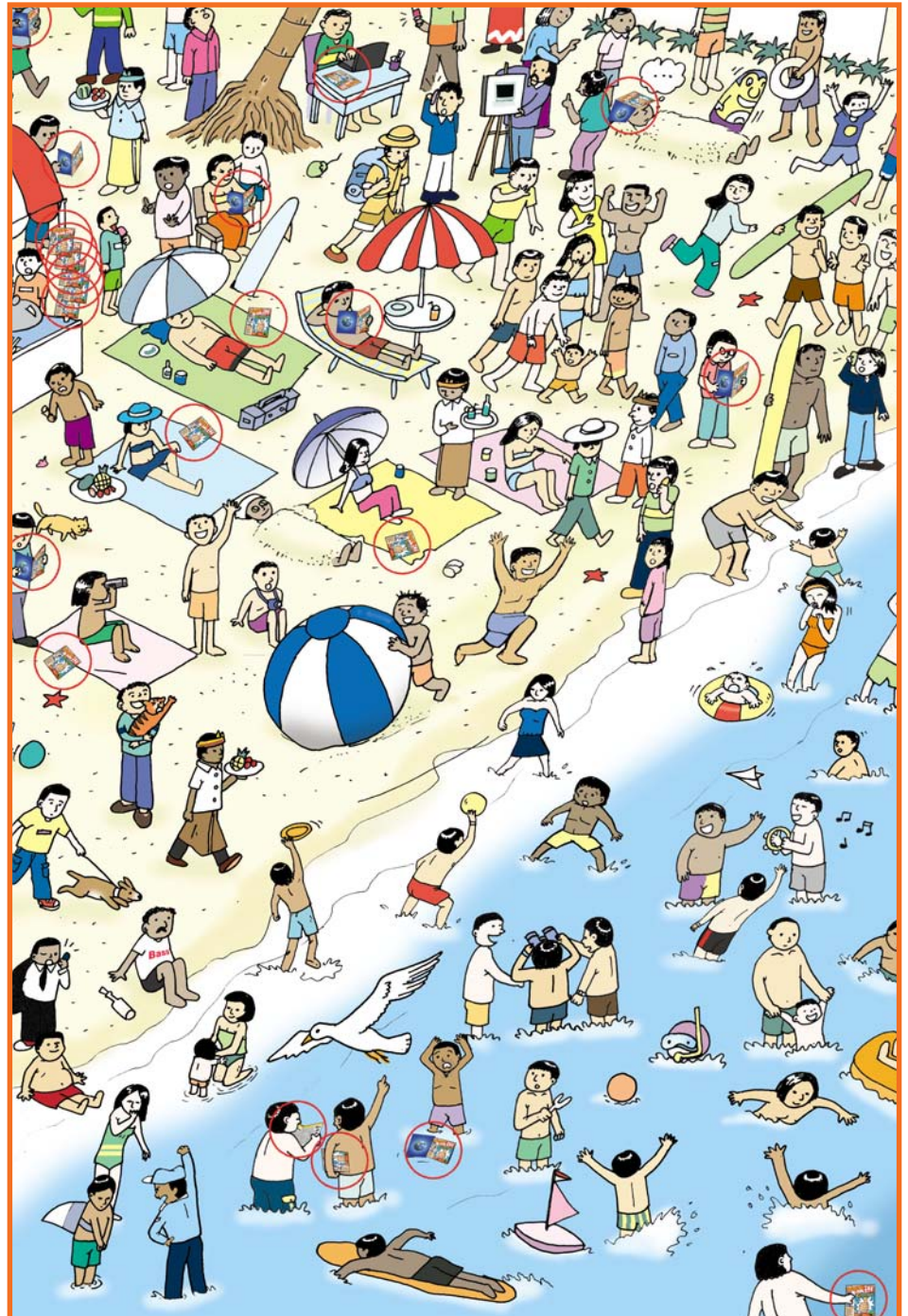
1. **Wahyu David**
   Pati 59165
   Jawa Tengah

2. **Kris Tjahajaning Tyas**
   Klaten 57436
   Jawa Tengah

3. **Bram Edward S**
   Purwakarta 41113
   Jawa Barat

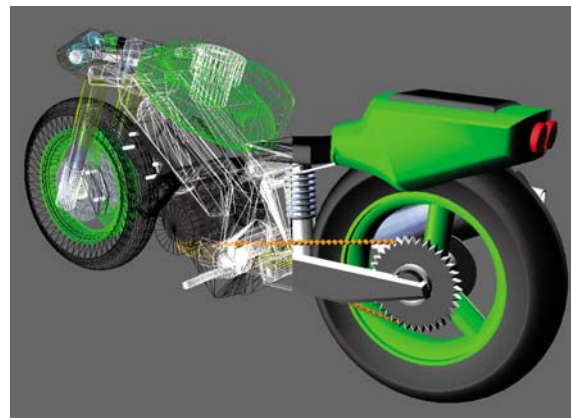
4. **Muballigh**
   Purbalingga 53362
   Jawa Tengah

5. **Kristiyan Antarriksa**
   Semarang
   Jawa Tengah

Nomor depan, *beredar 22 Mei*

DirectX, Plug-ins, Blablabla

Ketika Anda menginstal *software* (termasuk *games*) ke dalam PC, seringkali muncul istilah aneh, mewakili benda-tanpa-bentuk, yang jika diibaratkan jamu ternyata tak jelas khasiatnya. Semua keanehan itu akan diurai dan Anda pun segera paham apa maksudnya.

Scanner untuk Anda

Manakah *scanner* yang cocok untuk seluruh anggota keluarga Anda? Banyak pilihan, dari yang berharga Rp 700.000 sampai Rp 34 juta, dan Anda perlu pedoman belanja bijak serta pedoman pemakaian yang tepat.

Linux, Jalan Teruussss

Langkah lanjutan menginstal Linux, sistem operasi gratisan yang tak akan menempatkan Anda sebagai pembajak atau konsumen *software* bajakan. Masih ditambah latar kisah Linux yang mengasyikkan…

Isi komputer**akt!f** edisi 28 dapat Anda simak dari Radio Sonora 100,9 FM, **Rabu 22 Mei, 16.30**

Berlangganan? Ingin mendapatkan nomor lalu ?

Terima kasih, para pelanggan setia. Selamat datang, pelanggan baru. Anda telah membuat kami tumbuh, dan tumbuh. Dan bila Anda semua masih membutuhkan nomor-nomor lalu, baik untuk Anda sendiri maupun hadiah, hubungilah Sirkulasi Gramedia Majalah, Gedung Perintis Lantai 3, Jalan Kebahagiaan 4-14, Jakarta 11140, Telepon (021) 6386 1234, Faksimili (021) 6385 3111.

LAYANAN 24 JAM

- Jabotabek (021) 635 9007
- Bandung (022) 721 8477
- Semarang (024) 357 4745
- Yogyakarta (0274) 619 854
- Surabaya (031) 550 5007
- Solo (0271) 730 3775

E-MAIL

Redaksi : komputeraktif@gramedia-majalah.com
Surat Pembaca : surat-aktif@gramedia-majalah.com
Masalah komputer : noproblem@gramedia-majalah.com
Solusi masalah : antarkita@gramedia-majalah.com
Sirkulasi : ulj@gramedia-majalah.com
Promosi : promosi@gramedia-majalah.com
Iklan : iklan@gramedia-majalah.com

komputer akt!f

EDISI INDONESIA

Penerbit PT Prima Media Pustaka
Pemimpin Umum A.M. Elly Handojo
Pemimpin Perusahaan Hartanto
Pemimpin Redaksi/Redaktur Pelaksana Antyo Rentjoko
Staf Redaksi Pramana Sukmajati, Desiderius Ardhy Artanto, Aditya Wardhana, Farid Wahdiono, Andy Baskoro, Yuliandi Kusuma, Fenny Amalo, Iyan Rokhadiyan
Artistik Rismawan, Viky Hendrizal, Ariyo Praditiyo, Calvin Irvan
Fotografer Rano Kusuma
Sekretariat Karolina Novita Rini
Alamat Gedung Gramedia Majalah Jalan Panjang 8A, Kebon Jeruk Jakarta 11530
Telepon (021) 533 0150, 533 0170 pesawat 4400, 4401, 4402
Faksimili (021) 534 7969

Koordinator Produk C. Susy Triputranti
Promosi Freddy O.A. Ginting, Salim Djundam
Iklan Yosef Bastaman, Lanny Herawati, Alice
Alamat Gedung Guna Elektro Lantai 2 Jalan Arjuna Utara No. 50 Jakarta Barat 11510
Telepon (021) 5696 9990 pesawat 2203
Faksimili (021) 5696 9995

Sirkulasi H. Murtomo, Agus Sudiwahono
Alamat Gedung Guna Elektro Lantai 2 Jalan Arjuna Utara No. 50 Jakarta Barat 11510
Telepon (021) 5696 9990 pesawat 2102
Faksimili (021) 569 4426

komputer**akt!f** diterbitkan oleh Gramedia Majalah (www.gramedia-majalah.com), atas lisensi Sanoma Uitgevers, Hoofddorp, Nederland (www.vnu.com).

Edisi serupa: *ComputerIdee* (Nederland), *ComputerIdee* (Belgia), *ComputerActive* (Inggris), *ComputerAktiv* (Hungaria), *ComputerIdea* (Spanyol), *ComputerIdea* (Italia), *PC Direkt* (Jerman), *PC Direct* (Prancis)